

# OFFICIAL PlayStation®

№6 (27) июнь



**THE WORLD  
IS NOT  
ENOUGH**

**ДЛЯ PS И PS2!**

**COLONY WARS:  
RED SUN**

продолжение  
эпической  
трилогии



**Syphon  
Filter 2**

стр.  
**52**

**DEAD  
OR ALIVE 2**

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ УЗНАТЬ, НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ



**Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ**  
По итогам ушедшего года борьба с пиратством приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)





содержание:



№6 (27)  
июнь 2000

DEAD OR ALIVE 2

## COVER STORY 4-6

Правдивая история о том, как маленькая японская компания Тесто смогла превратиться в одного из ведущих разработчиков игр для PS и PS2.

## НОВОСТИ 10-13

Первый, но далеко не последний отчет о прошедшей в LA выставке E3, а также целое море свежих слухов, сплетен и приколов. Плюс первая фотография портативной PlayStation.

## RULEZ 14-17



## XUT? 18-20

Игры по мотивам Бондианы стабильно пользуются просто бешеным успехом. Electronic Arts предлагает вашему вниманию сразу две такие игры, которые, правда, выходят на разных платформах – PS и PS2. А о третьей игре мы расскажем вам в следующем номере

## СКОРО 25-34

Evil Dead	
Hail to the King	24
Duke Nukem POB	26
Ghoul Panic	27
Time Crisis	
Project Titan	28
Mr. Driller	30
Ms. Pac-Man MM	30

Свежеиспеченный в Namco супергерой мистер Дриллер уже покорила сердца японских геймеров.



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Только что вернувшись из поездки на грандиозную американскую выставку E3, редакция нашего журнала пришла к неутешительному, но все же приятному во всех отношениях выводу, что индустрия видеоигр, а значит и журнал Official PlayStation Россия сегодня действительно стоит на пороге больших перемен. И причиной этих перемен послужит, как и следовало ожидать, игровая приставка PlayStation 2, которая поступит в продажу двадцать шестого октября этого года, причем как в США, так и в Европе (а значит и в России). И к этому событию сегодня готовятся практически все издатели, разработчики и журналисты, включая, естественно, и всю нашу редакцию. Первым плодом этой массивной подготовки мы и решили уделить все наше внимание, причем начиная уже с этого номера. Будем надеяться, что в этом мы вас не разочаруем.

Главный редактор  
ОПМ Россия, Борис Романов





## 31-34 ОБЗОР

Medieval 2	32
Resident Evil	
Survivor	39
Die Hard Trilogy	40
ISS pro evolution	42
NFS Porche 2000	44
Street Skater 2	46
Colony Wars:	
Red Sun	48

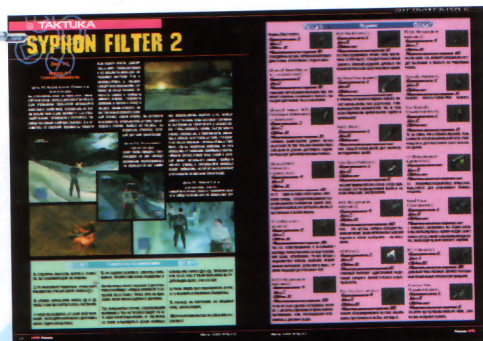


Продолжение безумно популярной Die Hard Trilogy вновь предлагает игрокам окунуться в мир "крепкого орешка": покататься на крутой тачке, пострелять из шотгана и спасти кучу заложников.

## 51-59 ТАКТУКА

### syphon filter 2

Уже в который раз мы возвращаемся в мир "сифонного фильтра". Теперь — с прохождением. Последний хит от чудесной студии 989 поразил нас своей непривычной сложностью. Он достоин еще шестнадцати страниц.



## 70-72 ПИСЬМА

Если написаны письма, значит все это кому-нибудь нужно. А если отсутствуют коды, значит в следующий раз их будет в два раза больше, если не в три... Так что ждите.

**Подписка во всех отделениях связи России!**



**Подписные индексы в «Объединенном каталоге 2000» («Зеленый каталог»):**

«Playstation» — 87022,  
«Playstation+CD» — 86894

# OFFICIAL РОССИЯ PlayStation

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)  
Дмитрий Агарун (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Сковорода (фин. директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянг (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) borisr@gameland.ru  
Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

## Дизайн, верстка:

Михаил Огородников michel@gameland.ru  
Татьяна Антипова osyako@gameland.ru  
Иван Солякин ivan@gameland.ru  
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru  
Дизайн обложки: Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

## Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

## Рекламная служба:

Игорь Лискунов  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр. 3,  
комн. 6, ст. метро «Курокская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
Official PlayStation Magazine, Russia

## #6'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Colony Wars: Red Sun	48
Dead Or Alive 2	04
Die Hard Trilogy 2	40
Drakan 2	14
Dropship	16
Duke Nukem POB.	26
Evil Dead Hail to the King	24
F1 2000	17
Getaway	16
Ghoul Panic	27
ISS 2000 Pro Evolution	42
Medieval 2	32
Monster Rancher 2	8
Mr. Driller	30
Ms Pac-Man Maze Madness	30
NFS Porche 2000	44
Resident Evil Survivor	39
Spin Sprint Car	17
Street Skater 2	46
Syphon Filter 2	52
The World is Not Enough	18
Time Crisis Project Titan	28
Wipeout Fusion	15



# SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



# DEAD OR ALIVE 2

Сергей ОВЧИННИКОВ

Небольшое японское издательство Тесмо никогда еще за всю историю своего существования не выходило на рынок с проектом, который не только заведомо считался бы абсолютным хитом, но и мог бы коренным образом изменить тот или иной жанр. И хотя сериалы Ninja Gaiden или Monster Rancher оказались достаточно успешными и неизменно приносили свою долю известности и прибыли, лишь с появлением в списке Тесмо'вских игр файтинга под названием Dead or Alive, компания, наконец-то приобрела долгожданную мировую известность, массу фанатов и привлекательный имидж.

**ПЛАТФОРМА** PlayStation 2  
**ЖАНР** файтинг  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Тесмо  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2



Dead or Alive2 — это не просто удачное продолжение весьма оригинального, но все же слишком похожего на VF2 проекта, а на самом деле, чрезвычайно серьезная попытка перековать весь жанр 3D-файтинга.

Более того, небольшой и безбидной Тесмо удалось вмешаться в спор трех крупнейших издательств Sega, Namco и Capcom за право называться лучшим производителем файтингов в мире. Ну а с выходом сначала на игровых автоматах, а позже и на домашних системах нового поколения Dreamcast, и разумеется, PlayStation2, сериал Dead or Alive уже на равных стал тягаться с «большой тройкой» Tekken/Virtua Fighter/Street Fighter.

Dead or Alive2 — это не просто удачное продолжение весьма оригинального, но все же

слишком похожего на VF2 проекта, а на самом деле, чрезвычайно серьезная попытка перековать весь жанр 3D-файтинга. И пусть в своем творении Тесмо, прямо скажем, далеко не всегда использовала стопроцентно свежие идеи, в результате мы все-таки получили парадоксально свежую и интересную игру, которую можно смело назвать самым новаторским проектом со времен выхода Virtua Fighter3. Самым же заметным нововведением в DoA2 стало появление полностью трехмерных, многоуровневых арен, которые теперь стали настолько велики, что собственно аренами уже почти не являются. Это скорее разнообразные по форме, ландшафту и, разумеется, дизайну, уровни. В типичной для DoA форме классические замки, соборы и японские сады перемежаются с футуристическими небоскребами, фабриками и электростанциями. Практически все арены в DoA2 состоят из нескольких этажей или уровней, причем в ряде случаев сделаны они настолько искусно, что выбить противника с верхнего этажа на нижний становится чуть ли не самой привлекательной целью в игре. А если добавить к этому и тот факт, что сорвавшийся вниз герой теряет дополнительно внушительный процент здоровья, то все эти действия лишь добавляют глубины игровому процессу, а вовсе не служат красивой ширмой, прикрывающей леность разработчиков.

Основой игрового процесса в DoA2, в отличие от большинства других классических файтин-







стандартный захват, но отнимает у противника больше здоровья, чем он мог бы нанести вам повреждений своей атакой. Для перехватов в игре предназначена специальная кнопка FREE, которая помимо своего основного назначения также отвечает за обычный блок и свободное передвижение по трехмерной арене. От первой же серии

ры реализована возможность командной битвы, когда каждый игрок может выбирать двух персонажей вместо одного и менять их во время боя в тот момент, когда ему захочется. Так называемый TAG-режим реализован в DoA2 весьма примечательно, поскольку герои меняются практически мгновенно и даже часто успевают продолжить начатую



©TECMO, LTD. 1996,1999,2000



©TECMO, LTD. 1996,1999,2000

гов, является вовсе не поочередный обмен ударами и захватами. В DoA2 атака и защита переплетены настолько тесно, что никак не разделены между собой. Практически любую атаку противника можно прервать и перевести в свою собственную, причем делается это без всякого задеиствия стандартного блока. Если вы сумеете вовремя среагировать на начавшуюся атаку оппонента, то сможете легко провести свой прием, который обычно выглядит как более-менее

DoA остались так называемые «опасные зоны», попадание персонажей в которые вызывает дополнительный ущерб. Только теперь их функции выполняют не крайние части арен, а стены футуристических конструкций, через которые пропущен электрический ток или вообще поставлено силовое поле. Соответственно, нет ничего приятнее, чем загнать противника в угол и молотить его об электрический забор. Помимо этого в нескольких из многочисленных режимов иг-

своим предшественником атаку, не говоря уже о TAG-комбах, в которых на экране уже действуют одновременно двое подконтрольных вам героев.

С технической точки зрения DoA2, разработанный изначально на мощную платформу игровых автоматов Naomi, превосходит, пожалуй, все ранее созданное в жанре. Впервые столь детализированные и невероятные по размерам арены сочетаются с



## Интервью с продюсером Dead or Alive 2

Незадолго до старта Dead or Alive 2 в Японии, мы побывали в центральном офисе компании Тесмо, где поговорили с главным продюсером сериала Dead or Alive (а по совместительству и вице-президентом Тесмо) Tomonobu Itagaki.



**СИ:** Скажите, почему Тесмо приняла такое странное решение выпустить Dead or Alive 2 в Америке на Dreamcast, а в Японии на PlayStation2?

**ТИ:** Мы позиционируем свою игру на разных рынках по-разному. Так, например, американская версия предназначена, в основном, для фанатов файтингов, вообще hardcore-игроков, для чего в большей степени подходит система от SEGA. В то же время Dead or Alive 2 на PlayStation2 позиционируется на массовый рынок. Дело в том, что японцы по менталитету

серьезно отличаются от американцев. И если последние тщательно взвешивают перед покупкой игры или консоли все «за и против», то для японцев решение о покупке какой-либо игры или приставки скорее диктуется сообщениями моды, престижа или массового спроса. Цена же в такой ситуации вообще мало что значит. На сегодняшний день именно PlayStation2 является самой модной платформой, которая, пусть и находясь в большом дефиците, уже распродана внушительным тиражом.

**СИ:** Каковы отличия двух версий игры на Dreamcast и PS2?

**ТИ:** По большому счету они почти идентичны. Однако если исходить из цветовых ощущений, я бы сказал, что версия на Dreamcast мне кажется синей, прохладной, — технологичной и выверенной до мелочей, в то время как на PlayStation2 ей больше подходит какой-нибудь теплый оттенок, — она более мягкая как в передаче цветов, так и в подходе к графическим решениям. К тому же, в версии на PlayStation2 мы добавили еще две арены и несколько секретных костюмов для кое-кого из персонажей.

**СИ:** Каковы ваши ощущения от работы с PlayStation2? Насколько сложно программировать для Naomi/Dreamcast и PS2?

**ТИ:** Я как продюсер работал со многими игровыми платформами, от Model 2 [первая часть Dead or Alive — прим. ред.] до Naomi и Dreamcast, и в общем платформы от Sega мне несколько понятнее и ближе, однако никаких проблем с перенесением игры на PlayStation2 у нас не было. Вообще же наши программисты способны перенести любую игру на любую платформу за два-три месяца безо всякой потери качества. По правде говоря, мы оказались в более выгодном положении, чем разработчики других компаний, работающих для PlayStation2, — ведь мы начали портировать игру в тот момент, когда были уже готовы все необходимые инструменты для разработки, в то время как остальные пользовались более ранними версиями и уже не могли усовершенствовать графику или какие-либо другие аспекты своих проектов.

**СИ:** Мы полагаем, вы имеете в виду Namco? Как вы относитесь к тому, что ваши проекты выходят на японский рынок в один и тот же день?

**ТИ:** Мы думаем, что ничего страшного в таком раскладе нет, более того, конкуренция с такой игрой как Tekken Tag Tournament весьма нам интересна. Мы считаем, что наш проект в состоянии на равных побороться даже с таким популярным сериалом, как Tekken. Что касается Namco, то мы считаем, что тот графический уровень, что был достигнут в Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament является лишь следствием того, что при разработке этих проектов использовались еще очень сырые библиотеки. Я, например, уверен, что графические инструменты вообще были попросту взяты с PlayStation, что в результате дало столь мало впечатляющие результаты. Но это, само собой, между нами...



высочайшей детализацией самих игровых персонажей, которые выполнены примерно на уровне героев из Soul Calibur на Dreamcast и намного лучше, нежели в Tekken Tag Tournament. Особую гордость разработчиков, естественно, составляют пять женских персонажей с невероятными формами и специально созданными костюмами. Для уже знакомых нам по первой серии Lei Fang, Ayane и Kasumi разработчики создали по четыре-пять совершенно различных костюмов, так что играть девушками наверняка не надоест. В версии на PlayStation2 некоторые герои получили дополнительные костюмы, но самое главное отличие ее от великолепного порта на Dreamcast заключается в наличии еще трех совершенно новых арен, одной в пустыне, другой на улице восточного города и третьей в японском храме. Графика на PlayStation2 выглядит несколько мягче, картинка кажется более сглаженной, хотя радикальных отличий от аркадной и Dreamcast'овской версии все-таки нет.

Dead or Alive 2 даже со своими маленькими недостатками, все же в полной мере демонстрирует, что потенциал возможностей PlayStation2 вовсе не исчерпывается сработанными на скорую руку играми от Namco. Сам же Dead or Alive2, пользующийся в Японии большим успехом, несмотря на конкуренцию со стороны Tekken Tag Tournament, получился именно таким, каким и должен быть настоящий суперхит: красивым, модным и чрезвычайно захватывающим. Что же касается перспектив проекта на американском и европейском рынках, то разработчики, по всей видимости, не собираются останавливаться на японском варианте, который кажется им неидеальным, и в результате этой осенью мы все вправе ожидать от Тесмо новых сюрпризов.



# Medievil 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**

**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**

**В продаже с 19 апреля.**



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





## MONSTER RANCHER 2



**ЖАНР** электронный любимец  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Тесто

Продолжая разговор о Тесто, мы решили показать насколько широк диапазон игр, разрабатываемых в этой японской компании, и поэтому обратились к игре жанра не особо популярного на страницах нашего журнала. А если говорить точнее, лишь раз мы печатали статью более менее близкую "по духу" к предмету нашего разговора, да и то в разделе "в разработке".

О чем же сегодня пойдет речь? Помните, несколько лет назад весь мир был охвачен болезнью под названием Tamagotchi — маленькие брелки с электронной начинкой, в которых жило некое забавное существо (в оригинале космический пришелец). Вам необходимо было заботиться о нем, кормить, убирать, играть с ним и даже наказывать за плохое поведение. Этот электронный зверек постоянно требовал внимания, от самого рождения и до смерти. Одним словом, возитесь с этим "чудом" было довольно приятным времяпровождением, иначе трудно объяснить тотальное увлечение подобной забавой людей по всему миру. Пик эпидемии давно уже прошел, но Tamagotchi оставил след, — дал начало целому жанру игр — "virtual pet" или электронный любимец. Как видно из названия первенца, эпицентр "заразы" находился в Японии (если не ошибаюсь в офисе Bandai). Поэтому неудивительно, что именно компания из страны восходящего солнца смогла прославиться (и озолотиться) на этом поприще. Конечно не хочется на страницах журнала, посвященного PlayStation, говорить о конкуренте, но умолчать о nintendo'вских pokémon'ax (карманных монстрах) я не могу. Вторая волна эпидемии оказалась намного выше первой и поднятая ей буря не затихает до сих пор. Милая желтая тушкано-мышь Pikachu, чей молниеносный (в прямом смысле слова) взгляд заставил биться в эпилептическом припадке чуть ли не полтысячи детишек одновременно по всей Японии, не смотря ни на что продолжает свое победоносное шествие по миру. Но речь, сами понимаете, не о нем. Не одной Nintendo живет virtual pet. Многие команды разработчиков по всему миру старались выдать на гора видеоигры, основная цель которых — вырастить существ



[1-2] Одни из самых важных моментов в игре — рождение малыша-монстрика и его последующая тренировка. Выглядит все не хуже FF 8

**Тесто, как обычно соригинальничала. Фишка их Monser Rancher заключалась в способе генерации монстров.**

тво и дать ему "путевку в жизнь". Решила не отставать от них и старая добрая Тесто, выпустив в 1997 году игру с нехитрым, но само за себя говорящим названием — Monser Rancher.

Как правило, все игры этого класса были принципиально похожи, то есть выращенных и натренированных монстриков так или иначе планировалось пустить в бой, где они и доказывали свою силу и мастерство "тренера". Поэтому каждая компания старалась внести в свое детище некий элемент, способный привлечь внимание именно к их продукции. Тесто, как обычно соригинальничала. Фишка их Monser Rancher заключа-

лась в способе генерации монстров. Итак, чтобы получить новорожденного монстрика, вам нужно было изъять диск с игрой из приставки и поставить на его место любой другой CD-ROM (не важно игровой или музыкальный). После этого в зависимости от кода нанесенного на диске игра генериро-

вала монстра из 250 разновидностей (хотя многие из них различались лишь расцветкой и статистикой). Под собственные текстовые сидиромы, конечно же, были зарезервированы отдельные монстры. Согласитесь, неплохая задумка. Ведь интересно, какой монстр вылезет из диска Мадонны, а представьте кого "родит" Пугачева!!!

Дальнейший игровой процесс конечно интересен, но уже вполне стандартен. Вам, как начинающему заводчику монстров, выделялся консультант и пачка Педигрипал (шутка). Следуя советам наставника, вы приступаете к нелегкому воспитанию капризного создания. Этот процесс



состоял из нескольких стадий. Монстра можно было заставить тренироваться на собственном поле, можно было поручить выполнять некий общественно полезный труд, вроде сбора фруктов, охраны территорий, доставки грузов и т.д. Успешное выполнение задания приводило к увеличению одной или нескольких характеристик подопытного, как в обычной RPG. Сам же успех предприятия в основном зависел от случайных факторов (типа бросания кости), но не последнюю роль здесь играли уже имеющиеся навыки монстра, был ли он сыт, доволен жизнью, хорошо ли спал перед этим. Самые же интенсивные тренировки проводились в специальной школе, куда вашего питомца приходилось отдавать на месяц (игро-

Игровой процесс и принцип игры остались неизменными, поэтому все сказанное выше остается в силе. Конечно, не обошлось без новшеств, хотя полноценными их тоже нельзя назвать. Во-первых, увеличилось количество самих монстров, их теперь более 300, включая секретных и специальных, которые станут доступны по мере прохождения игры. Во-вторых, изменилась графика — теперь все в игре (а не только бой на арене) стало полностью трехмерным. Модели и текстуры выполнены в привычной для владельцев PlayStation манере, красиво и качественно, но без особых откровений. На том же уровне и анимация. Все движения красивы и реалистичны, нас-

зрелищными. Деньги можно зарабатывать только на турнирах, поэтому их структура упростилась. Теперь не нужно выигрывать у всех противников, чтобы победить в состязании. Как и раньше победа в ключевых турнирах повышает класс существа. И как только ваш питомец поднимется в рейтинге до категории "S", вам открывается доступ к новым типам монстров, которых вы до этого вообще не могли сгенерить. Во второй части был сохранен и режим Adventure, призванный внести немного разнообразия в игровой процесс. Если описывать его визуально, то выглядит это так. К вам на ферму приходит некий ученый археолог и плачется, что ему дескать надо идти исследо-

**Модели и текстуры выполнены в привычной для владельцев PlayStation манере, красиво и качественно, но без особых откровений. На том же уровне и анимация. Все движения красивы и реалистичны, насколько это можно сказать о монстрах.**



вой) за большие деньги. Звонкая монета тоже играет не последнюю роль в игре. Ведь кроме обучения приходится расплачиваться еще и за продукты, лекарства и другие мелкие радости жизни подрастающего существа. Как уже говорилось выше, цель игры — участие в турнирах и конечно победа в них. Успех на состязаниях не только приносит основную прибыль в ваш бюджет, но повышает как ваш рейтинг тренера, так и рейтинг воспитанника. Кроме сухих цифр статистики победа в турнире (особенно ряд побед) прославит вашего монстра на весь игровой мир, и у него появится поклонники, которые периодически будут заваливать вас восторженными письмами, что положительным образом сказывается на его душевном состоянии.

Но хватит о первом монстре, ведь наша статья посвящена именно сиквелу. Monster Rancher 2 появился в конце зимы прошлого года как водится в Японии. Но уже через пару месяцев на E3'99 был продемонстрирован уже англоязычный вариант игры, которая и была выпущена в новом свете к концу года. До старого света монстры дошли лишь спустя еще пол года. Что же изменилось с тех пор?

Сколько это можно сказать о монстрах. Вы не ошибетесь, устал ли ваш питомец или полон энергии. Каждому типу монстров присуще характерные атаки, вы не найдете двух разных существ с одинаковой анимацией ведения боя. Анимационные вставки будут сопровождать вас постоянно, отныне даже процесс тренировки стал похож на мультфильм, правда, сработанный на движке игры. В-третьих, изменилась и сама система тренировок и воспитания. Расширился диапазон характеристик монстров, они стали больше походить на живые существа. Кроме шести основных параметров и боевого стиля у них появились привычки, пристрастия, что-то они могут любить, а что-то ненавидеть. Каждый вид монстра займел еще ряд визуальных черт, которые проявляются в процессе роста в зависимости от его воспитания. Разнообразилось и их поведение, теперь в процессе тренировок у них появился выбор из двух альтернатив: улучшить прежний результат или схитрить. Предпочтение зависит от сформировавшегося характера монстра. Принцип же боевых предпочтений остался неизменным — умные монстры, сильные в магии, сильные же физически будут использовать клыки и когти. Ушел в небытие общественно полезный труд, отныне вся жизнь будущих чемпионов посвящена тренировкам, которые стали более разнообразными и



вать очередные руины, но там полно всяких тварей да и поклажа не маленькая, поэтому у него есть небольшая просьба о предоставлении ему вашего воспитанника в качестве телохранителя. Если вы даете согласие, то монстра ждет масса приключений, полных опасностей, но вместе с тем щедро оплаченных найденными кладами.

В конце, как обычно о звуке. Это вам не Red Sun и симфонического оркестровой не услышать, но и без того музыкальное сопровождение на высоком уровне. Музыкальные вставки различны не только для различных этапов игры (бой, празднование победы, тренировка, рождение и т.д.), для каждого времени года характерна своя музыка! Звуковые эффекты также разнообразны: хруст снега под лапами монстра, его жалобное скуление после наказания, радостное повизгивание в ожидании поощрения, я уже не говорю о бое. Одним словом, Monster Rancher 2, несомненно, лучший представитель жанра на PlayStation, способный принести массу удовольствия как старым поклонникам, так и игрокам, впервые взявшим его в руки.

Мнение автора: по всем параметрам достойный сиквел, который впитал все лучшее из оригинальной игры, подчистил спорные или недоработанные вопросы, улучшил графику и звук и, конечно же, внес немного нового и "светлого". Я же со своей стороны не могу ни присоединиться к мнению большинства.

Михаил Разумкин



PlayStation





## PS 2: 299 ДОЛЛАРОВ С 26 ОКТЯБРЯ

### СЕНСАЦИЯ!



Непосредственно перед Electronic Entertainment Expo компания Sony Computer Entertainment America объявила некоторые детали выпуска PlayStation 2 в Соединенных Штатах.

Итак, платформа должна поступить в продажу 26-го октября сего года по цене в \$299. От японской модели отличается приставка рядом портов (для жесткого диска, сетевой карты), а также отсутствием в комплекте карточки памяти. Представители компании утверждают, что на дееспособности DVD-привода это не скажется, так как наличие драйвера на Memory Card для него теперь



не требуется. Игры для PlayStation 2 пока будут продаваться по цене \$49.99, что, вобщем, привычно для штатовских игроков, так как и для первой PlayStation геймушки пять лет назад стоили

столько же. Первая соньковская консоль, к слову, тоже сначала продавалась по цене в 299 у.е. Кроме того, в продажу поступит и различная периферия — Memory Card (само собой), Dual Shock 2 и Multitap. О жестком диске ничего внятного сказано не было, кроме того, что, возможно, в этом году мы его все же увидим.

## НОВЫЕ СЛУХИ О ПОРТАТИВНОЙ PLAYSTATION

### СЛУХИ?

Как вы знаете (хотя бы из прошлого номера), по миру вовсю бродили и бродят слухи о том, что компания Sony в серьез

намерена заняться выпуском портативного варианта своей приставки. Само собой, в эти разговоры мало кто верит, хотя сейчас, похоже,



начинает появляться более или менее правдивая информация, которой, правда, все равно, по понятным причинам, доверять не стоит.

Итак, спустя некоторое время после того, как ветерок подул звучным названьем PlayStation Dash, одна бабушка сказала (как говорят, имеющая отношение к Sony) о том, что самая популярная приставка на свете действительно должна уменьшиться в размерах. Вот только никаких встроенных экранчиков в ней не будет и в автобусе в Resident Evil 3 Nemesis поиграть вы не

сможете. Будет же из себя эта штука представлять просто нечто вроде более компактной приставки, размером примерно в четверть оригинала, которую все равно нужно будет подключать к телевизору. Кто-то даже замечает, что Sony планирует уже осенью запустить ее в продажу по цене в сотню долларов.

Верится во все это, на самом деле, с бо-ольшим трудом, всем понятно почему, а фразы о том, что доверять слухам не стоит повторять уже надоело. Но, тем не менее, будьте в курсе.

## EIDOS НА E3: FEAR EFFECT 2001

На стенде Eidos во время выставки были представлены несколько проектов для PlayStation, в основном, представляющие собой "продукты по лицензии".

Первый из проектов, Sydney 2000, разработан ATD и посвящен, как нетрудно догадаться, Олимпийским играм в Сиднее. В Sydney 2000 будут представлены 32 страны и 12 спортивных дисциплин, причем все это оформлено по телетрансляции, что должно понравиться любителям спорта. Наверное.

102 Dalmatians: Puppies to the Rescue от Crystal Dynamics и Disney Interactive создается по мотивам продолжения диснеевского "101 Далматинца" и назначена к выходу ко Дню Благодарения (это когда америкосы индейки жрать начинают). Ну а Kronos Digital Entertainment представила приквел к своему хиту Fear Effect, который носит название Fear Effect: Retro Helix. Игра повествует о трех главных героях оригинальной игры и о том, как они позже объединили свои усилия. Обещают выпустить к весне 2001 года.



## СПЕЦИАЛЬНОЕ ФУТУРИСТИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ

Psygnosis объявила, что в Европе и, вероятно, в Америке, к концу года появится игра Wipeout 3: Special Edition, которая от оригинала отличается тем, что включает в себя подборку различных гоноч-

ных трасс. Три из них взяты из Wipeout, пять из Wipeout XL и восемь, собственно, из Wipeout 3. Несомненно, "специальное издание" в силу своих особенностей будет, вероятно, поинтереснее издания

обыкновенного. Добавлю также, что потребители "родной" продукции порадуются тому, что Wipeout 3: Special Edition обещают продавать по значительно сниженной цене.



# НОВЫЕ CRASH И SPYRO

О Sony, вообще, должен быть отдельный разговор, но, коротко, вот что можно сказать. Итак, компания планирует выпустить в этом году более полутора сотен игр для своих приставок, а потому на выставке было продемонстрировано много чего. Выделить же, пожалуй, стоит такие игры, как



Spyro: Year of the Dragon, продолжение приключений драконенка, веселую игрушку под рабочим названием Crash Bash (с Крэшем в главной роли, как нетрудно догадаться), ну и ряд других, в том числе уже вышедших, вроде второго Medievil, о котором вы подробно прочтете в этом номере. Отличилась и компания 989 Studios (как вы помните, ранее звавшаяся SISA), а точнее ее спортивное отделение, выдавшее на гора просто страшное количество самых разнообразных симуляторов чего только можно. Судите сами: NFL GameDay 2001, NHL FaceOff 2001, NCAA GameBreaker 2001, NBA ShootOut 2001 и NCAA Final Four 2001. Не говоря уже о вышедшем MLB 2001 и готовящихся Cool Boarders 2001 (правда, от другого разработчика).

## СОТРУДНИЧЕСТВО MIDWAY И PSYGNOSIS

Как стало всем известно, компания Midway получила права на издание игр от Psygnosis на территории Северной Америки. И так, по соглашению, Midway в скором времени выпустит Colony Wars: Red Sun и Rollcage Stage 2, правда нас, европейцев, это не очень волнует. Ну а на более поздний срок планируется выход таких игр, как Muppet Monster Adventure, Destruction Derby Raw, Formula One 2000, In Cold Blood, Team Buddies и Muppet Race Mania.

## KONAMI НА E3

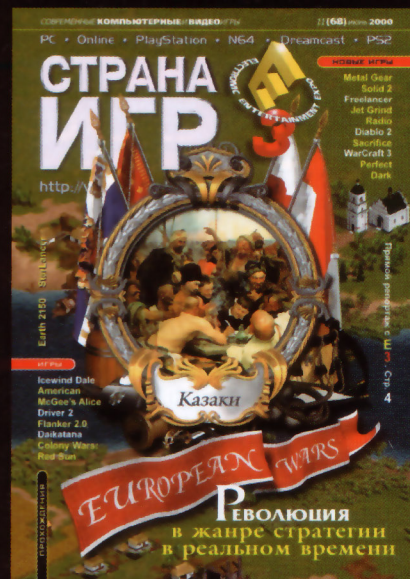
Одно из крупнейших японских издательств — Konami — решила, по-видимому, устроить массированный штурм обеих PlayStation своими играми. Для первой она показала Nightmare Creatures 2 от Kalisto, о которой мы недавно писали, различные игры по лицензии ESPN (для PS2, кстати, тоже), The Mummy, The Grinch, Monster Force и гоночку Woody Woodpecker Racing. Для PlayStation 2 можно было увидеть тоже немало интересного. Тут и Gradius III и IV, и Age of Empires II, а также "самурайская" 7 Blades, ролевухи Shadow of Destiny и Reiselled и очень любопытный проект Z.O.E: Zone of the Enders. Ну и, самое собой, наибольший интерес представляет Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, о которой мы еще не раз вам расскажем.



## SQUARE НА E3

Squaresoft у себя на стенде демонстрировала первоплейстейшеновские Vagrant Story, Threads of Fate (она же Dew Prism), Chrono Cross, Legend of Mana, Parasite Eve II и, само собой, Final Fantasy IX. По поводу FF IX надо заметить, что ее выход в Японии перенесен на более ранний срок, а точнее на седьмое июля. К слову, дату релиза основной конкурента игры — мегашедевра (кавычки приписуйте сами) Dragon Quest — снова сдвинули. На конец августа. Но это так, к сведению.

Для PlayStation 2 показывали кое-что из непонятного проекта The Bouncer, давали поиграть в вышедший в Стране Восходящего Солнца Driving Emotion Type S и рассказывали о Final Fantasy XI и ее сетевых заморочках.



## Читайте в одиннадцатом НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

**E3'2000:**

По горячим следам. Все новости с крупнейшей игровой выставки планеты! Наши корреспонденты передают прямо с места событий.

**Казаки:**

Революция в жанре стратегии! Убийца Age of Empires под микроскопом «Страны Игр»!

**Daikatana Джона Ромеро:**

Каков последний проект мастера на самом деле? Единственный объективный обзор только в СИ.

**А также:**

Icewind Dale, Two Worlds, Ferrari 360 Challenge, Flanker 2.0, Driver 2, Gothic, Star Wars: Battle for Naboo и др. и др.

**Тактика:**

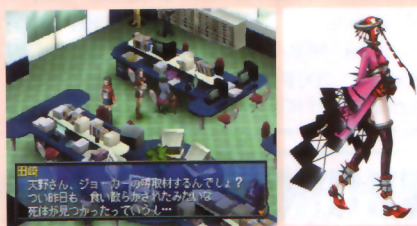
Daikatana, Thief II, StarLancer, Earth 2150

**Не пропустите! Новый номер «Страны Игр» в продаже с 29 мая!**

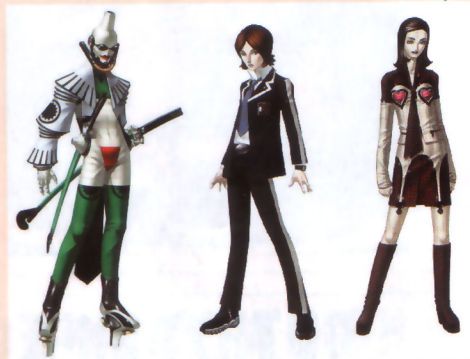


## НОВАЯ PERSONA НА ЭКСПОРТ

Компания Atlus объявила, что в конце 2000 года выпустит на Западе для PlayStation еще одну свою ролевую игру, которую некоторое время она маскировала под "секретную". Игрой этой оказалась Persona 2: Eternal Punishment, вторая часть второй части Persona (той, которая Innocent Sin). И это,



в общем радует, учитывая, что ранее серия Megami Tensei, как известно нашим постоянным читателям, имела серьезные проблемы с выходом игр за пределы Японии. Eternal Punishment же, учитывая насколько положительное впечатление она производит, явно на рынке не будет лишней.



## ACCLAIM И FERRARI НА Е3



Acclaim Entertainment на своей территории представила достаточно большое количество проектов для PlayStation 2 совершенно разной направленности. В виде демо-версии были представлены: Jeremy McGrath Supercross 2000, HBO Boxing, ECW Anarchy Rulz, Mary Kate and Ashley's Magical Mystery Mall, Vanishing Point, Dave Mirra Freestyle BMX, Revolt 2, Freestyle Motocross: McGrath Vs. Pastrana, ATV: Quad Power Racing а также уже появившийся в продаже South Park Rally. Для PlayStation 2 демонстрировались также игры, как сделанная по заполученной компанией недавно лицензии Ferrari 360 Challenge, бейсбол All-Star Baseball

2001 и серф-симулятор (или типа того) Big Wave Surfing. Немалый интерес вызвал и анонс продолжения Shadow Man для все той же второй PlayStation, получившее название Shadow Man: 2econd Coming и ориентировочно назначенный к выходу на весну 2001 года.



## САРСОМ И АНОНС DINO CRISIS 2

Сарсом официально объявила о разработке сиквела к Dino Crisis, который должен появиться на первой PlayStation. Игра будет отличаться улучшенной графикой, большим количеством динозавров и еще рядом интересных моментов. В том числе, теперь нам позволять управлять двумя персонажа-



ми — Regina и Dylan. Как говорят, между ними можно переключаться непосредственно в процессе игры, что также реализовано в Biohazard Zero для Nintendo 64. Впрочем, это к делу не относится. Также обещана возможность стрелять из двух видов оружия одновременно, что, несомненно,

порадует поклонников жанра. Кроме того, игровые уровни станут более разнообразными и будут помещены как в помещения, так и наружу, в джунгли. Кроме Dino Crisis 2, для PlayStation был показан Breath of Fire IV, а для PlayStation 2 — Onimusha.







## В МОСКВЕ СОСТОЯЛАСЬ ПРЕМЬЕРА MEDIEVIL 2

Двадцать шестого апреля, буквально за несколько дней до поступления в продажу первого в истории российской игровой индустрии локализованного проекта для игровых приставок, в московском клубе MixClub прошла его грандиозная презентация. Имя этому проекту - Medieval 2 и о нем мы вам уже не раз рассказывали. Стоит напомнить, что за его претворение в жизнь мы должны быть благодарны таким компаниям как SoftClub, организовавшей весь процесс ее локализации и Sony Computer Entertainment Europe, давшей "добро" на продажу своей игры в России по приемлемой для российских владельцев PlayStation цене. И именно представители этих компаний, наряду с героями самой игры, и были основными звездами прошедшей по поводу такого знаменательного события пресс-конференции.

К счастью, в отличие от большинства подобных мероприятий, вечеринка в честь выхода в свет Medieval 2 оказалась действительно интересной и познавательной. Именно на ней мы наконец смогли задать все интересующие нас вопросы представителю европейского отделения Sony (ответы на которые, к сожалению, к моменту публикации этой заметки уже успели устареть), и именно там мы смогли по-настоящему оценить всю ту работу, которую проделала компания SoftClub по превращению Medieval 2 в ту игру, которая была бы достойна стать первым профессионально локализованным российским продуктом для игровых приставок.

Как стало известно присутствующим на пресс-конференции журналистам, выпуск у нас в стране русскоязычного Medieval 2 станет лишь началом сотрудничества на этом поприще компаний SoftClub и SCEE. А это значит, что на нашем рынке при любых обстоятельствах продолжат появляться все новые и новые игры для PlayStation (а в перспективе и для PlayStation2), которые подходили бы полностью российскому игроку, как по цене, так и по качеству. Что же касается PlayStation2, то представитель Sony в очередной раз подтвердил намерение компании выйти в этом году на российский рынок со своей новой суперконсолью. С чем мы вас всех и поздравляем.

## НАМСО НА Е3: РЕТРОСПЕКТИВА

Для PlayStation 2 на выставке Namco представила уже известные нам и вышедшие в Японии Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament, которые должны появиться в Штатах одновременно с началом продаж приставки, а также любопытную мотоциклку Moto GP.

Из игр же на первую сony'ковскую консоль интерес вызвали всем, по-моему, известный Dragon Valor (заявленный к выходу на Западе осенью), Time Crisis: Project Titan, продолжение известной стрелялки с поддержкой Guncon, пазл Mr. Driller, а также платформер Mrs. Pac-Man: Maze Madness.



У нас есть куча инфы

О взломе DVD

О вранье про

стандарты TCO

О компьютерных

клубах

Об IRC

О фичах форточек

О взломе LINUX



Плюс, мы знаем

18 способов

автозапядлянок

Зачем геймеру модем

и многое другое



Купи майский X и мы

тебе все расскажем



Выход PlayStation 2 в Европе и Америке - событие не менее важное, чем запуск новой консоли в Японии. Естественно, что к нему игровые компании готовятся не менее тщательно. И, само собой, огромное значение имеет не только собственно начало продаж приставки и соответствующая этому рекламная кампания, но и библиотека игр, ведь, по большому счету, это является одним из главных моментов, определяющих популярность или непопулярность той или иной игровой системы. Сегодняшний Rulez посвящен подготовке европейского отделения Sony к близящемуся выходу PlayStation 2 в странах Запада, а точнее, игровым проектам, о разработке которых своими студиями (в большинстве своем тесно сотрудничающими с Psygnosis) объявила компания.

# ДРАКАН 2

ЖАНР: 3D-action/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/Surreal Software  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ВЫХОД: 2001

Из всех Tomb Raider-образных игр, появившихся на свет за последнее время, Drakan от Surreal Software, безусловно, был одним из наиболее интересных. Причем гораздо более интересным, чем, например, тот же самый Tomb Raider.

К большому сожалению, Drakan на PlayStation не выходил, но вот зато его продолжение обязательно появится на PlayStation 2. Правда, от своего предшественника отличаться он, по большому счету, будет совсем немногим, но, впрочем, это и не очень страшно, особенно учитывая то, что большинство обладателей игровых приставок с игрой знакомы мало.

С первого взгляда на Drakan кажется, что это всего лишь Tomb Raider, но помещенный в фэнтезийный мир. Этакий Deathtrap Dungeon, но с обилием открытых пространств. Как ни странно, но это большое заблуждение. При всем том, что Drakan клоновости не чужд, он еще и в то же время поражает рядом таких моментов, которым любой "тамбовский" только позавидует.

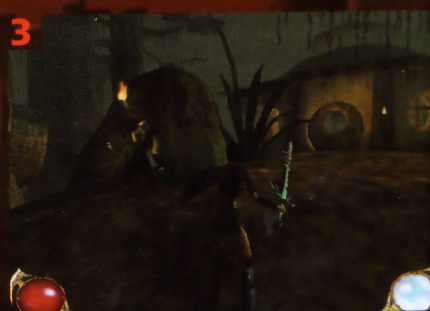
Главное - "драканище" фактически сочетает в себе (причем сочетает очень удачно) два типа игры: "ларакрофтововщину" с мечом/луком/топором в руках и полеты на драконе. И тот и другой прекрасно дополняют друг друга, и на совмещении всего этого дела строится игровой процесс. Игровой процесс, кстати, увлекает весьма и весьма, и, похоже, в сиквеле в этом плане вряд ли что-то изменится.

"драканище" фактически сочетает в себе (причем сочетает очень удачно) два типа игры: "ларакрофтововщину" с мечом/луком/топором в руках и полеты на драконе.

Поделена игра не на уровни, а на карты (подчас весьма внушительных размеров), на которых предстоит выполнять разнообразные положенные по сюжету задания. Замечу, кстати, что сюжет в обоих Drakan играет немаловажную роль, и без него игрушка определено кое-что потеряла бы. Что, правда, будет происходить в Drakan 2, сказать сложно, потому как оригинальная игра завершилась на весьма оптимистичной ноте: маленький братишка главной героини со свистом падает в пропасть, а затем все достаточно резко обрывается, прекрасно давая нам понять неизбежность сиквела.



Внешне второй должен превзойти своего предшественника (хотя по скриншотам, если



Только в этой игре вы сможете одновременно полетать на огнедышащем драконе [1] и от души помахать огромным мечом [2, 3].

PlayStation





# WIPEOUT FUSION

**ЖАНР:** гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** SCEE/Psychosis Studio Liverpool  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2 **ВЫХОД:** начало 2001 года

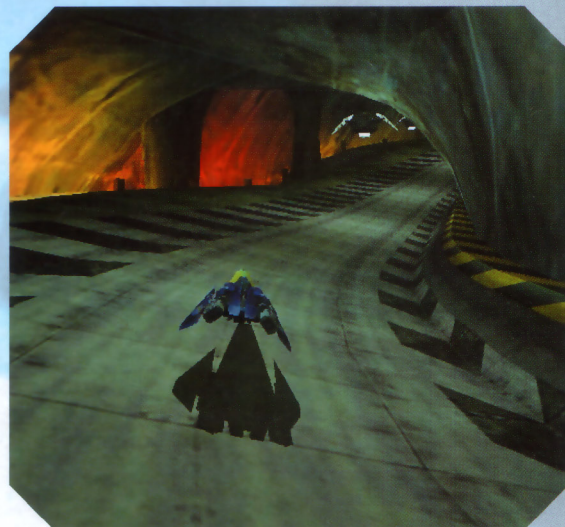
Безусловно, из всего списка объявленных SCEE игр наибольший интерес для геймеров представляет разрабатываемая ливерпульской студией Psychosis новая часть популярнейшей гоночной серии Wipeout.

Надо сказать, что выбор разработчика для инкарнации Wipeout на PlayStation 2 не может не радовать. Дело в том, что именно Studio Liverpool ранее была причастна к созданию первых двух игр сериала, то есть Wipeout и Wipeout 2097 (известный и как Wipeout XL). А уж то, что эти два продукта были поинтереснее в немалой степени разочаровавшего Wipeout 3, все, конечно же, понимают.

Называть новый продукт, как мы уже говорили в прошлом номере в новостях и что также очень даже заметно по заголовку на этой странице, будет Wipeout Fusion и представлять он собой будет, по словам девелоперов, ну просто наиважнейший шаг для всего семейства знаменитых футуристических гонок. Что ж, им, конечно, виднее, хотя ничего сверхординарного в данном проекте пока не видно. Другое дело, что ничего особенного-то и не нужно. Дайте только нам нормальный Wipeout с нормальным качеством игры для приставки нового поколения.

Как ни странно, но Psychosis очень нравится преподнести нам в качестве важной фишки такое, например, извращение, как сюжетность Wipeout Fusion. Зачем сюжет конкретно в нем нужен, я не знаю, а если вдруг он сохранится все в том же зачаточном состоянии, что и ранее, то какой резон обо всем этом кричать. Но факт остается фактом. Итак, действие Wipeout Fusion развивается более чем спустя пятьдесят лет спустя Wipeout XL, а конкретнее в 2150 году, что, несомненно, имеет огромное значение. Именно в этом году Федерацией было принято решение о создании новой лиги под названием Wipeout F9000. Участвовать, по ее замыслу, в этих соревнованиях должны еще более мощные футуристические антигравитационные аппараты, ни в какое сравнение не идущие с бардаком пятидесятилетней давности. На деле это должно вылиться в то, что маневренность средств передвижения возрастет, кроме того, их пресловутую антигравитационность можно будет использовать гораздо более широко, что откроет новые просторы для борьбы с соперниками. Но это еще не все. Каждый из доступных аппаратов будет обладать просто огромным количеством разнообразных параметров, которые, хотелось бы надеяться, можно будет как-то менять, а то на кой черт они тогда нужны - непонятно.

Но самое главное, что разработчики обещают серьезно подойти к проблеме дизайна трасс.



Ведь, в общем, именно от этого во многом и страдал Wipeout 3. Точнее, люди, которые в него играли. Теперь обещано не халтурить, сделать бэкграунды еще более футуристично-киберпанковыми. Сверх того, все треки, судя по всему, приобретут некоторую степень интерактивности, правда, в чем конкретно она будет выражаться, пока не совсем ясно. Вдобавок, ребята из Ливерпуля решили привнести в Wipeout Fusion разветвленную структуру трасс, надеясь, что так будет интереснее. С этим, на самом деле, вполне можно поспорить, потому как точной уверенности, окажется ли это нововведение для Wipeout полезным или же наоборот только испортит его, в общем-то, нет.

Как довод к игре, Psychosis нам традиционно обещает массу различных режимов, вероятно, в лучших традициях Rollcage. Ничего против этого, ясный пень, никто не имеет.

Естественно, самые большие изменения, что будут в Wipeout Fusion - изменения визуальные. Ежу понятно, что при возможностях PlayStation 2 продолжение серии Wipeout просто обязано стать одной из самых красивых футуристических гонок на свете, если не самой красивой. Судя по скриншотам, с внешностью у игры все в порядке, хотя это всего-навсего статичные картинки, и как это все реально будет выглядеть, пока точно неизвестно, хотя ситуация, вероятно, прояснится на Е3, подробный репортаж о которой вы увидите уже в следующем номере журнала.



То, что вы видите сейчас на этих скриншотах [2, 3] является не частью трассы, как это было в оригинальном Wipeout, а частью целого мира, в котором будут расположены те маршруты, по которым разработчики предложат нам прокатиться на PlayStation 2 в начале следующего года. Именно поэтому ее графика, на первый взгляд, пока не выглядит действительно революционной.

PlayStation





# SPRINT CAR RACING

**ЖАНР** гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/Ratbag  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2 **ДАТА ВЫХОДА** 2001

Компания Ratbag из славной страны кенгуру и утконосов, достаточно известная своими Powerslide и Dirt Track Racing в данный момент под крылышком Sony вовсю разрабатывает новую игру в жанре, к которому более всего привычна.

**Ж**анром этим является, если вы не удосужились заглянуть в "шапку" статьи, гонки. А новый проект "Крысосумов" называется Spin: Sprint Car Racing, хотя название это и временное и вполне может измениться некоторое время спустя.

Согласно сложившейся у Ratbag привычке, игра у них будет в очередной раз посвящена народным американским забавам. Грязевым, как и в Dirt Track Racing. То есть, проще говоря, Spin: Spring Car Racing - симулятор одной из популярных в Штатах гонок по овальным трассам без намека на асфальт. Эти самые спринт-кары - вроде бы штуки довольно мощные - по 800 лошадиных (а не кенгуриных, как можно было подумать) сил в каждой, а потому вся эта грязевая фиговина, типа, достаточно зрелищна и все такое.

Разработчики собираются воспроизвести все это безобразия во всех его деталях, включая мощные разгоны и красочные аварии, причем все это в соответствии с относительно реаль-

ной физикой. Физика, правда, "относительно реальной" не бывает, но к видеоиграм это не относится. Ожидается также неплохая и весьма продвинутая система повреждений, причем эти самые повреждения будут еще и достаточно приятно выглядеть. После каждой гонки игрокам придется постоянно посещать ремонтные мастерские, где полученные повреждения будут удаляться, что просто необходимо, так как неисправности, строго зависящие от их характера, в случае чего весьма серьезно влияют на вождение, и у вас может просто не получиться нормально управлять своим 800-сильным агрегатом. Я имею в виду автомобиль, если вы не поняли.

Больше практически ничего об игре не известно, опять же, как и в случае с большинством других игр, обозреваемых здесь, в силу ранней стадии разработки. В случае же со Spin: Spring Car Racing, кстати, даже скриншоты нормальных нет.



# THE GETAWAY

**ЖАНР** action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/Studio Soho  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1 **ДАТА ВЫХОДА** 2001

Популярность Driver не дает покоя многим компаниям-разработчикам. Не дает она покоя и Sony, которая силами Studio Soho собирается изготовить для PlayStation 2 игру, способную затмить собой игрушку от Reflections.

**З**овется этот проект The Getaway. В первую очередь он интересен вот какой вещью. Как вы знаете/помните, Driver был, кроме всего прочего, примечателен тем, что кататься в нем приходилось по практически реальному городу, хотя и не отображенному с топографической точностью. Создатели The Getaway утверждают, что для своего детища они воссоздали порядка семидесяти (70) километров Лондона, на улицах которого и будет развиваться действие игры. Верится с большим трудом, но воображение поражает.

Будет в The Getaway и сюжет. Вы выступите в роли "профессионального грабителя банков" Чарли Джолсона, чей сын был похищен кем-то нехорошим и которого на протяжении всей игры главному герою и надо будет искать.

С точки зрения игрового процесса, The Getaway, судя по всему, окажется весьма по-

хожим на, ясное дело, Driver. Реализма в игре, как говорят, ожидается весьма немного, так что можно будет выполнять всякие изощренные трюки и все такое прочее, способствующее зрелищности. Кстати, автомобилей, на которых вы все это сможете выписывать, должно быть по меньшей мере пять десятков штук. Похоже, Driver, в лучших/худших традициях Sony, решили просто задушить если не геймплеем (хотя это как получится), то по крайней мере количеством. Если уж нас так страшно заинтересовали эти самые 70 км английской столицы, то как это заведет других, учитывая обещанную неслабую детализованность и максимальную реалистичность в том, что касается воспроизведения окружающей обстановки! Согласитесь, что очень хотелось бы узнать новые подробности этого самого The Getaway, так что дружно ждем вес-тей с E3.





# DROPSHIP



**ЖАНР** action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/Camden Development Studio  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1 **ДАТА ВЫХОДА** 2001

Dropship от Camden Development Studio на данный момент находится на ранней стадии разработки, впрочем, это не помешало многим людям уже назвать его достаточно интересным проектом.

Представлять собой Dropship будет, как заявлено, достаточно своеобразный action с элементами стратегии. Вы выступаете в роли пилота различных летательных аппаратов, под завязку загруженных многочисленными средствами уничтожения противника, выполняете многочисленные миссии, которые обещают быть достаточно разнообразными. Одним из наиболее примечательных моментов в игре является то, что ваши задания в Dropship будут заострены как на уничтожении объектов, находящихся на поверхности земли, так и на ведении воздушных батальи. Причем все это, опять же, каким-то образом Camden Development Studio собирается совместить с стратегичностью, что, безусловно, должно только добавить интереса к продукту.

Как говорят разработчики, по сюжету играть в Dropship вы начнете, будучи неопытным новичком, который от боя к бою начнет увеличивать свое мастерство и, соответственно, получать доступ к новым и новым вариантам вооружения и более навороченным моделям



летательных аппаратов. К сожалению, на данном этапе Dropship немного огорчает в плане графического оформления, так как, несмотря на, в общем, относительно неплохой внешний вид, не выглядит игрой для PlayStation 2 со всеми ее богатыми возможностями. Впрочем, повторюсь, игра еще пока достаточно далека от завершения, а значит, у Camden Development Studios еще есть достаточно времени, чтобы доработать игру и сделать внешний вид Dropship более впечатляющим.

К сожалению, на данный момент информации о Dropship весьма немного, но когда появятся новые подробности об этом проекте, мы обязательно вам их сообщим.



# FORMULA ONE 2000

**ЖАНР** гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/Psygnosis Studio Liverpool  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2 **ДАТА ВЫХОДА** конец 2000

Psygnosis вот уже на протяжении нескольких лет, следуя, вероятно, примеру Electronic Arts, ежегодно выпускает по новой версии гоночной игры, посвященной первой Формуле. Вариант за 2000 год обещает оказаться первым из этой серии на PlayStation 2.

Нужно заметить, справедливости ради, что почти все Formula One от Psygnosis были гонками достаточно посредственными, но продавались очень даже неплохо, чтобы не сказать больше. Разработкой Formula One 2000 занимается все та же Studio Liverpool, о которой мы уже упоминали в рамках хотя бы статьи о Wipeout Fusion. Главным отличием игры от своих предшественников, по всей видимости, будет наличие в ней сезона 2000 года, важность чего переоценить просто нельзя. Seriously. Ну, или почти seriously.

Кроме того, вы не поверите, наши дорогие читатели, но по сравнению с Formula One '99 графически игрушка очень сильно прибавила. Даром, что девяносто девятая на первой PlayStation - двухтысячная на второй. Посмотрите скриншоты, если мне не верите ;). Из прочих нововведений стоит отметить то, как об-

стоят дела с повторами гонок. Используя восьмимеговую memory card можно сохранять на нее достаточно внушительные фрагменты проведенных вам гран-при, а потом наслаждаться ими со страшной силой и показывать друзьям.

По поводу игрового процесса можно сказать то, что говорить тут практически и нечего. Psygnosis вряд ли пойдет на какие-то серьезные изменения в области геймплея, а, скорее, пойдет проторенной дорожкой, тем более что объемы продаж всегда показывали почти полную удовлетворенность им масс. Так что главный акцент ставится на графику и дополнительное использование лицензии, согласно с новым сезоном. И при таком подходе Formula One 2000 обязательно станет успешной (в плане принесения прибыли) игрой. А вы сомневаетесь?



PlayStation





# THE WORLD IS NOT ENOUGH

ЖАНР 3D action/adventure

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts/Black

Ops (PS), EA Studio (PS 2) КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1

ДАТА ВЫХОДА конец 2000 года

Алексей КОВАЛЕВ

Когда в 1952 году, теперь уже кажемся безумно далеким, офицер английской разведки в отставке Ян Ланкастер Флеминг, коротая дни в уединенном бунгало на Ямайке, от нечего делать решил написать роман о похождениях агента британской разведки Джеймса Бонда, он и предположить не мог, какая великая судьба ждет его детище.

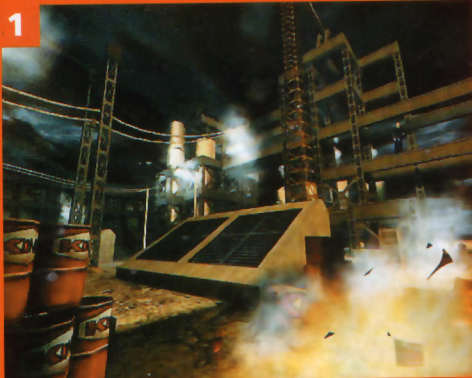
По идее, роман вообще не должен был увидеть свет, и лишь стараниями предприимчивого приятеля господина Флеминга, случайно прознавшего о литературных опытах товарища, книга все же была издана. Так, благодаря воле случая, мир заполучил прославленного агента 007. Только в США и Великобритании было продано более двадцати миллионов книг о похождениях отважного шпиона. Однако настоящую славу Бонд приобрел благодаря кинематографу. Именно Голливуд сделал из сверхпопулярного Джеймса Бонда фигуру поистине культовую и незабываемую. Даже сейчас, спустя тридцать шесть лет со дня смерти Яна Флеминга, 007 продолжает спасать мир от происков зла. На день сегодняшний снято девятнадцать фильмов о Джеймсе Бонде, а двадцатый уже находится в производстве.

Естественно, столь популярное явление не осталось без внимания воротил от мира электронных развлечений. Игры с участием Бонда с незапамятных времен странствуют по игровым платформам, с переменным успехом ведя борьбу за "сердца" и кошельки игроков. В прошлом году блудная "Бондиада" наконец добралась до PlayStation в форме трехмерного боевика Tomorrow Never Dies.

Я не могу назвать TND игрой полностью провальной, однако ожидания игроков (видевших в ней PS версию знаменитой Golden Eye для N64) она явно не оправдала. И вот в этом году Electronic Arts вновь решила войти в "ту же реку", переведя в интерактивный формат последнюю серию бондовской эпопеи The World Is Not Enough. Игра увидит свет в конце 2000 года сразу на нескольких игровых платформах, включая PC, PlayStation2 и нашу любимую PlayStation. Именно о последних двух мы поговорим в сегодняшнем выпуске нашей постоянной рубрики Hit. Однако для начала, я думаю, не помешает вкратце вспомнить сюжет самого фильма (уверен, среди наших читателей найдется много тех, кто фильм не видел).

Итак, британский нефтяной магнат сэр Роберт Кинг погибает во время взрыва, устроенного террористами в штаб-квартире британской разведывательной службы МИ6. Все многомиллиардное состояние безвременно ушедшего магната и повышенное внимание террористов вдобавок наследует его дочь Электра Кинг. Защитить девушку должен неутомимый 007 — Джеймс Бонд. Нет-нет, вы только не подумайте, что он делает это из благородных побуждений. Просто сэр Кинг был близким другом М, если кто не знает,

Примерно так [1, 2], по замыслам разработчиков, будут выглядеть новые приключения Бонда на супермощной платформе PlayStation 2.





начальницы МИБ и непосредственного шефа Бонда.

Вскоре выясняется, что в центре всей аферы стоит последний проект магната — гигантский нефтепровод, тянущийся к прикаспийским нефтяным залежам (находящимся, между прочим, на территории нашего Азербайджана) и способный в будущем обеспечить “черным золотом” чуть ли не весь мир. Подобный расклад событий никак не входит в планы международного супертеррориста Ренара. Безумный (как и подавляющее большинство злодеев в фильмах о Бонде) преступник, после пуле-



вого ранения в голову совершенно не чувствующий физической боли, имеет в жизни единственную цель — “замочить” всех и вся. И теперь, после смерти Кинга, на пути к достижению идеального мира по Ренару стоит только Электра и охраняющий ее Бонд...

Естественно, игра не будет “с точностью до...” следовать сюжету фильма. При покупке у компании Metro Goldwyn Mayer прав на разработку игр по “Бондиаде” Electronic Arts предусмотрительно оставила за собой право “вносить изменения в сюжетную линию, добавлять новых персонажей и места действия” для улучшения игрового процесса. Так что мы вправе ожидать новых, не знакомых по фильму уровней, злодеев, персонажей (и т.д. “по списку”), однако общее на-

правление развития сюжета, вы, надеюсь, смогли себе представить.

Теперь, когда с сюжетом все более-менее прояснилось, посмотрим, каким образом виртуальному Бонду предстоит спасать мир на этот раз.

## Часть 1-ая: Возвращение (TWINE — PlayStation).

The World Is Not Enough для PS до недавних пор оставался “темной лошадкой” от Electronic Arts. После прохладно встреченной Tomorrow Never Dies, EA, не горя желанием дважды наступать на одни и те же грабли, сперва решила вообще отказаться от выпуска игры для первой PlayStation, бросив все силы на разработку версий для PC и PS2. Однако впоследствии, сменив

**Перво-наперво, игра стала полностью трехмерной. То есть трехмерным Бонд на PS был и раньше, просто в TWINE Black Ops заменила вид от третьего лица на “вид из глаз”, превратив новую “Бондиаду” в полноценный FPS.**

гнев на милость все же, решила дать PlayStation второй шанс. Правда, в отличие от версии для PlayStation2, разрабатывать игру самостоятельно не стала, передав творческий процесс целиком и полностью в руки компании Black Ops. Которая, засучив рукава, взялась за нелегкую задачу создания игры, не только способной на равных конкурировать с собратьями по жанру, но и достойно выглядеть на фоне своих “старших” товарищей.

Перво-наперво, игра стала полностью трехмерной. То есть трехмерным Бонд на PS был и раньше, просто в TWINE Black Ops наконец вняла чаяниям игроков и заменила многострадальный вид от третьего лица на долгожданный “вид из глаз”, превратив новую “Бондиаду” в полноценный FPS (First Person Shooter — “стрелялка от первого лица”).

Как и ожидалось, данный ход игре пошел только на пользу. Освобожденные от необходимости тратить множество полигонов и вычислительных мощностей на обсчет телодвижений агента и избавив себя от необходимости вести незримый, но непрекращающийся “бой” с камерой разработчики смогли полностью сосредоточиться на разработке уровней и спецэффектах. Даже сейчас, на ранних стадиях разработки, увиденное впечатляет. Игровой мир стал куда более детализированным, чем прежде, несмотря на то, что с переходом на использование вида от первого лица все ожидали прямо противоположного. Ответственно и с толком Black Ops подошла к созданию системы освещения, поддерживаются эффекты разноцветного освещения и динамические тени. Даже враги, извечная “боль” fps на PlayStation, несмотря на характерную (и, как видно, неисправимую) для PlayStation угловатость, смотрятся вполне пристойно. Black Ops даже не поленилась нарисовать им (врагам) более-менее нормальные лица. В общем, выглядит все пока что просто ве-



ликолетно. Интересно только, останется ли все столь же красиво, когда мы наконец увидим игру в действии.

Кстати, вопреки всем ожиданиям Black Ops решила не использовать для TWAIN графический "движок" от PS'овской Quake — II и даже не стала утруждать себя разработкой чего-либо новенького. То, что мы видим на скриншотах — не что иное, как доработанный "мотор" от Tomorrow Never Dies. Невероятно, но это так. Об этом, кстати, говорит и доставшаяся игре в наследство поддержка вида от третьего лица. О возможности, а главное, нужности включения которой в финальную версию игры сейчас раздумывает Black Ops.

Теперь, собственно, о самой игре. По заверениям Electronic Arts, в лице данной игры она хотела бы видеть не просто банальный экшн, но нечто более интеллектуальное. Что, если верить словам EA, гарантирует нам нелинейные уровни с несколькими возможными вариантами прохождения, персонажей-помощников, головоломки и общую ориентированность игрового процесса на ведение скрытых "шпионских" действий. Также обещана поддержка многопользовательского режима (аж до двух человек на одну PlayStation) с банальным, но от этого не становящимся менее привлекательным DeathMatch'ем.

Все остальные излияния пресс-релиза пока звучат как типичный рекламный треп, поэтому я решил опустить наименее реалистичную их часть (время покажет, что из них было правдой), тем более что у нас есть о чем еще поговорить. Впереди нас ждет знакомство с версией The World Is Not Enough для PS2.



## Часть 2-ая: Новое начало (TWINE PlayStation 2)

The World Is Not Enough для PlayStation2 изначально планировалась Electronic Arts как один из хэдлинеров для американского релиза второй PS, намеченного на осень этого года. Предполагается, что TWINE поступит в продажу одновременно с первыми партиями приставок и таким образом станет одной из первых (если не первой) американских игр для PS2. И, естественно, внимания ей мировая пресса да и сама EA уделяла куда больше, чем младшей сестре.

Я думаю, глупо было бы говорить, что разница между версиями игры значительная. Говоря больше, это две совершенно разные игры. Не сдерживаемая более ограниченной мощностью и малым количеством оперативной памяти первого поколения Sony'вских приставок Electronic Arts решила на полную использовать аппаратные возможности самой мощной из существующих на данный момент приставок.

В качестве графического ядра был выбран "движок" от компьютерного Quake III, заблаговременно лицензированный Electronic Arts у id Software. И без того достаточно мощный, он был оптимизирован и доработан с учетом особенностей архитектуры PS2 (как известно, легко "делающей" любой из современных компьютерных 3D акселераторов). Результат, как и следовало ожидать, впечатляет. Я не буду рассказывать о динамическом освещении, полуконтурах, просчитываемых в реальном времени тенях, 24-битном текстуровании и прочих технических подробностях (тем более что для приставки такого уровня это не чудо, а должность), просто взгляните на скриншоты. Графику такого качества я в последний раз видел в Resident Evil 3, только там это были рендеренные фоны, а здесь — полное 3D.

Однако графика — далеко не единственное, на что хватило безграничной мощи PlayStation 2. Уровни в игре будут не только красивы, но и максимально интерактивны. Практически все встречаемые предметы будут поддаваться разрушению, но это далеко не все. Возросшая интерактивность также позволит убрать навившую оскомину линейность, внося в игру элемент неожиданности. К примеру, выключив свет можно будет, не поднимая шума, прокрасться мимо "ослепших" охранников. Electronic Arts обещает, что каждый из этапов игры можно будет пройти минимум тремя различными способами.

Еще одной "завлекалочкой" станет необыкновенно продвинутый искусственный интеллект противников и союзников. Процессор Emotion Engine позволил отказаться от стандартной схемы, где все действия персонажей заранее запрограммированы. Вместо этого каждый персонаж получает определенное "задание"



(например: он отдыхает, патрулирует или пытается убежать от кого-либо) и уже исходя из этого реагирует на внешнее воздействие. Причем многое будет зависеть от психологического состояния противника, то есть испуганный жулик-задохлик может, едва завидев вас, убежать без единого выстрела, в то время как озверевший мордоворот-командос будет пытаться искалечить Бонда до тех пор, пока не получит летальную дозу свинца.

Теперь от восхищения продвинутыми техническими возможностями приставки перейдем к материям более обыденным, но не менее важным. А конкретно к цифрам и фактам. В игре будет более десяти уровней, скорее всего разбитых на несколько миссий каждый. Естественно, будет многопользовательский режим (до четырех игроков на одной приставке одновременно) и, наконец, в распоряжении Бонда будет целых двадцать видов всевозможного оружия. Включая излюбленное оружие Бонда — Вальтер ППК и некую "российскую штурмовую винтовку/гранатомет" — BGK-74 (?!), после раздумья опознанную мной как АК-74 с подствольным гранатометом. В общем, будет интересно. Жаль лишь, что ждать придется довольно долго. Впрочем, есть время начать откладывать деньги на покупку второй PlayStation.

И напоследок, не об игре, но о Бонде. Вы знаете, что имя Джеймс Бонд вовсе не выдуманно автором. Когда Флеминг раздумывал, как назвать своего героя, взгляд его скользнул по книжной полке, где стоял труд известного (в научных кругах) американского орнитолога Джеймса Бонда, и в результате...

Говорят, впоследствии бедняга орнитолог из-за своего именитого литературного тезки имел массу проблем (в частности, при прохождении таможенных досмотров).

PlayStation





# e@shop

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

HTTP://WWW.E-SHOP.RU

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,  
по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт -Петербурге:  
(812) 311-8312, e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)

Внимание! Супер-предложение: **СКИДКА**

**5%**

только 2 дня в неделю (среда и четверг),

только 2 часа (с 10.00 до 12.00)

для покупателей, оформивших заказ через Интернет

 (PAL) Anna Kournikova Теннис. Инструкция на русском языке	 (PAL) Croc 2 Вторая часть приключений крокодила.	 (PAL) Blast Chamber Футуристический спорт
 (PAL) Crash Bandicoot 3 Продолжение приключения австралийской крысы	 (PAL) Driver Криминальный автосимулятор	 (PAL) Formula 1 99 Симулятор Формулы 1. Инструкция на русском языке
 (PAL) Disney's Tarzan Приключения по мотивам мультфильма	 (PAL) Bushido Blade Абсолютно реалистичные бои на мечех.	 (PAL) G-Police 2 Продолжение известной фантастической стрелки
 (PAL) Hot Wheels Turbo Racing Гонки на выживание	 (PAL) Kurushi Final Продолжение популярной головоломки	 (PAL) Moto Racer Гонки на мотоциклах
 (PAL) Ridge Racer Type 4 Продолжение серии популярных гонок	 (PAL) Speed Freaks Гонки на игрушечных машинках. 3 комплект входит расширение на 4-х игроков	 (PAL) X-Files: The Game Приключения по мотивам сериала "Секретные материалы"
 (PAL) Skull Monkeys Аркада	 (PAL) Gran Turismo 2 Продолжение известных автогонок	 (PAL) Ridge Racer Revolution Гонки

 (PAL) 40 Winks Аркадная бродилка	 (PAL) NHL FaceOff 2000 Новая версия хоккея	 (PAL) Ape Escape Безумно красивая аркада
 (PAL) F1 2000 Симулятор гоночных	 (PAL) Medi Evil 2 (рус. яз.) Продолжение известного мистического приключения	 (PAL) Mulan Story Продолжение по мотивам мультфильма
 (PAL) NBA'98 Баскетбол	 (PAL) NHL'98 Хоккей	 (PAL) Power Boat Гонки на катерах
 (PAL) Final Fantasy VII Популярная ролевая игра	 (PAL) Ehrgeiz Бои с героями Final Fantasy	 (US) Croc Рекомендуемая бродилка. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Gex: Enter the Gecko Бродилка с фантастической графикой. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Coolboarders 2 Сноубординг. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Hercules Приключения Геракла. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Nuclear Strike Стрельба на вертолете. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Pandemonium 2 Трехмерная аркада. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Rage Racer Гонки на спортивных машинках. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Skull Monkeys Аркада	 (US) The Lost World: Jurassic Park Бродилка по мотивам фильма. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) V-Rally Самые красивые раллийные гонки	 Control Pad Джойстик стандартный	 Multi Tap Расширение для одновременного подключения 4-х джойстиков
 15-Block Memory Card (Blue) Карта памяти	 Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с педалями	 Duel Shock Аналоговый джойстик с отдачей

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.



## ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

### 1. GRAN TURISMO 2/SONY



### 2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

### 3. METAL GEAR SOLID/KONAMI

### 4. DRIVER/GT INTERACTIVE

### 5. SYPHON FILTER 2/SONY

### 6. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

### 7. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

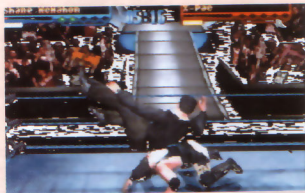
### 8. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

### 9. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE/NAMCO

### 10. QUAKE 2/ACTIVISION

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНглиИ

### 1. WWF SMACKDOWN!/THQ



### 2. JEDI POWER BATTLES/LUCASARTS

### 3. SYPHON FILTER 2/SONY

### 4. MEDIEVIL 2/SONY

### 5. F1 2000/ELECTRONIC ARTS

### 6. EURO 2000/ELECTRONIC ARTS

### 7. RAYMAN/UBISOFT

### 8. TOMB RAIDER 3/EIDOS

### 9. PREMIER MANAGER 2000/INFOGRAMES

### 10. JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL/VIRGIN

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

### 1. JEDI POWER BATTLES/LUCASARTS



### 2. WWF SMACKDOWN!/THQ

### 3. SYPHON FILTER 2/989 STUDIOS

### 4. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

### 5. SYPHON FILTER/989 STUDIOS

### 6. TRIPLE PLAY 2001/ELECTRONIC ARTS

### 7. WILD ARMS 2/SONY

### 8. GRAN TURISMO 2/SONY

### 9. ARMY MEN 3D/3DO

### 10. MLB 2001/989 STUDIOS

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

### 1. BREATH OF FIRE 4/CAPCOM



### 2. BATTLESHIP YAMATO/BANDAI

### 3. FEVER 2 SANKYO/ICS

### 4. EVERGRACE/FROM SOFTWARE (PS2)

### 5. TEKKEN TAG TOURNAMENT/NAMCO (PS2)

### 6. SIMPLE 1500 SERIES VOL.30/D3 PUBLISHER

### 7. DEAD OR ALIVE 2/TECMO(PS2)

### 8. ROCKMAN DASH 2/CAPCOM

### 9. RIDGE RACER 5/NAMCO (PS2)

### 10. DANCING STAGE/KONAMI

Внушительные, если не сказать больше, продажи четвертой части известной ролевушки от Capcom под названием Breath of Fire 4 - это первое, на что стоит обратить ваше внимание при прочтении очередной порции хит-парадов. Никогда не пользовавшаяся особой популярностью, эта игра сумела даже после выхода в свет PlayStation 2 разойтись в Японии за десять дней в количестве более четверти миллиона экземпляров. И это, на самом деле, можно назвать настоящим прорывом для Capcom. Вторым сюрпризом для нас стало то, что наши читатели внезапно вновь прониклись любовью ко второй части Gran Turismo, чему, надеемся, помогло его прохождение, опубликованное недавно на страницах нашего журнала. Не стоит опускать из вида и успех очередной (плохой) игры по мотивам первого эпизода "Звездных Войн". Ничего страшного в этом событии, конечно же, нет, но и приятного, согласитесь, в нем мало. В остальном же нынешние хит-парады в очередной раз показали, что весной активность игроков почему-то значительно падает. Игры начинают продаваться довольно скромными тиражами, а в хит-парадах в огромном количестве появляются старые игры, выпущенные второй раз за полцены. Будем надеяться, что в ближайшие годы эта ситуация коренным образом изменится и игроки начнут покупать игры не только под рождество, но и в другие месяцы года.





# CKOPO

24	<b>EVIL DEAD: HAIL TO THE KING</b>	24
26	<b>DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES</b>	26
27	<b>GHOUL PANIC</b>	27
28	<b>TIME CRISIS: PROJECT TITAN</b>	28
30	<b>MR. DRILLER</b>	30
30	<b>MS. PAC-MAN MAZE MADNESS</b>	30



PlayStation



# EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

ЖАНР: 3D action РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ: Heavy Iron Studio/THQ  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ДАТА ВЫХОДА: осень 2000 года

Зловещие мертвецы, бензопила вместо руки, Эш, книга мертвых - Некрономикон, а главное - чертовски смешно! Да, дорогие фанаты полуразложившихся трупов, THQ и Heavy Iron Studio готовят вам такой подарочек, от которого сам Resident Evil закачается. Армия Тьмы возвращается в новом гротескном ужастике - "Живые Мертвецы: Да здравствует Король (Evil Dead: Hail to the King)"!

"Живые мертвецы", культовый фильм 80-х, который за долгое до "Проекта ведьмы из Блэр" (которую, кстати, тоже обещают в игру скоро переделать) стал эталоном того, как можно напугать любителей отдыха в лесу. В 1987 году появилось продолжение, естественно, названное "Живые Мертвецы 2", а затем в 1993 - "Армия Тьмы", самый "ржачный" фильм ужасов, который когда-либо сняли. Трилогия повествует о похождениях некоего Эша в исполнении великолепного Брюса Кэмпбелла, который по странному стечению обстоятельств должен найти и по возможности уничтожить могущественный артефакт - книгу мертвых, или Некрономикон. Помешать в этом ему пытаются несметные армии зловещих мертвецов.



Evil)), которые начинают ломиться во все окна, двери и даже через пол. Герой может с ними сразиться, а может быстро ретироваться, но как бы там ни было, далее события разворачиваются совсем не так, как планировал Эш. Из хижины герой попадет в совершенно неожиданные места, где ему предстоит принять бой с мертвецами.

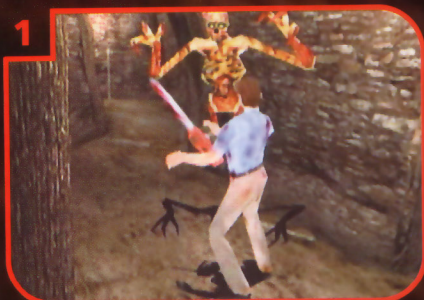


Зло, конечно, неистребимо, однако у него имеются различные проявления, которые поддаются уничтожению, в данном конкретном случае - альтер-эго Эша, его вторая, экстремально настроенная злая половина. Если кто из вас, дорогие читатели, смотрел фильм, возможно, помнит его по второй части картины. Более того, на определенном этапе игры Джени, подружку героя, похитят, а Эшу придется путешествовать во времени в попытке ее спасти.

Разработчики клянутся, что Evil Dead: Hail to the King будет представлять собой трехмерное приключение на фоне заранее отрендеренных двухмерных фонов с использованием видеовставок. На деле же это будет смесью того же Resident Evil и Fear Factor, о которых уже рассказывалось на страницах нашего журнала. Вряд ли разработчики смогут придумать что-то новое в части реализации, а значит, если, конечно, ничего не напортачат, все будет на весьма достойном уровне, впрочем, взгляните на картинку. Управление останется таким же, как и во всех вышеупомянутых играх, что, в принципе, немного расстраивает. С другой стороны, говорят, что во время сражений герою будет предоставлена свобода перемещения. Таким образом, синдром "или бегай, или стреляй",

Компания THQ (ох, как я ее теперь зауважал) прикупила лицензию на разработку игр по мотивам вышеупомянутых фильмов, и сегодня я имею честь представить первую из них. Сюжет же таков. Прошло 8 лет с тех событий, которые в деталях были описаны в третьей части картины. Стоит, правда, сразу оговориться, что финал фильма не имеет прямого отношения к сценарию игры, однако это не так важно. Главный герой, естественно, Эшли Д. "Эш" Виллиамс должен в очередной раз найти Некрономикон. Начинается все с того, что главному герою начинают сниться жуткие кошмары, в которых он постоянно видит книгу. Таким образом, Эш берет свою новую подружку Джени и отправляется в ту самую хижину в лесу, с которой и начались все те ужасы, через которые с таким трудом пробился герой в фильме.

По прибытии на место наших героев встречают многочисленные ожившие мертвецы (не путать с зомби! Resident



1, 2 Evil Dead: Hail To the King станет одной из первых попыток американцев сделать достойный клон "резидента". Будем надеяться, что она нас не разочарует.



столь "полюбившийся" по играм серии Resident Evil, будет излечен.

Кроме того, обещают два весьма любопытных момента. Во-первых, опыт Soul Reaver'a, похоже, начинают использовать повсеместно, т.е. игра постоянно подгружается, а ненавистные заставки открывающихся дверей очередных локаций из Resident Evil нас больше не

ся, уже использовалась такая схема и зарекомендовала она себя очень даже хорошо.

Как уже говорилось, основной акцент сделан на битвах с полчищами мертвецов. Если в Resident Evil иной раз не хотелось связываться с противником - проще было просто пробежать мимо, то здесь придется буквально прору-



**Во время сражений герою будет предоставлена полная свобода перемещения. Синдром "или бегай, или стреляй", столь "полюбившийся" по играм серии Resident Evil, будет излечен.**

будут беспокоить. Следующий момент: впервые на Sony PlayStation будут использоваться 24-битные фоны, что позволит придать игре новый уровень красочности.

Живые мертвецы, конечно же, подразумевают огромное количество действия, мордобоя и насилия, особенно когда главный герой начнет разделять атакующих на кусочки бензопилой. Таким образом, игровой процесс базируется в первую очередь на действии, а уж только во вторую - на решении головоломок и исследовании уровней. Конечно, это не значит, что в игре их совсем не будет, наоборот, разработчики обещают уделить им самое пристальное внимание. Тем не менее, Evil Dead: Hail to the King все-таки акцентируется в первую очередь на сражениях с Армией Тьмы. Камера местами будет зафиксированной, а местами будет передвигаться для достижения максимального кинематографического эффекта. На самом деле, неплохая мысль, в Dino Crisis, помнит-

баться через толпы жаждущих кровушки Эша монстров. Оружие подразделяется на огнестрельное и холодное, если, конечно, "бензопилу-вместо-руки" можно отнести к последней категории. Более того, каждое из имеющихся средств уничтожения можно существенно модифицировать, добившись пугающей эффективности и разрушительности.

Таким образом, уже сегодня можно с полной уверенностью утверждать, что

Evil Dead: Hail to the King не будет еще одним клоном того же Resident Evil'a с фонами от культового фильма. Надо отметить, что в создании игры принимают участие непосредственные авторы фильма: Сэм Рейми, Роберт Таперт и несравненный Брюс Кэмпбелл, он же Эш. Они оказывают самое тесное сотрудничество разработчикам игры Heavy Iron Studio, а любимчик публики Брюс вплотную занимается озвучиванием своего персонажа.

Понятное дело, игра, базирующаяся на таком культовом фильме, просто обязана иметь огромное количество всевозможных видеозаставок и роликов, которые служат лучшему усвоению сюжета. При этом нельзя забывать, что в работе над Evil Dead: Hail to the King принимают участие создатели фильма, а значит, заставки должны быть на должном уровне.

Как уже говорилось, Evil Dead: Hail to the King - первая игра из целой серии, которая пока выглядит многообе-



щаю -  
ще, тем

более для поклонников фильма и жанра ужасиков. Выход проекта запланирован на осень 2000 года.

**Predator**

**PlayStation**



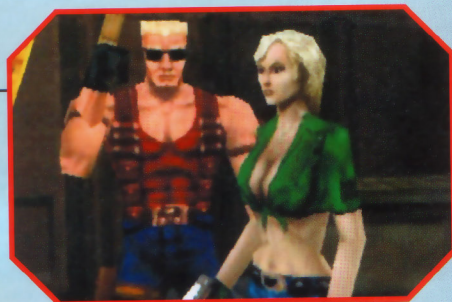


# DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

**ЖАНР:** action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Infogrames/n-Space  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2 **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2000

Кажется, что чуть ли не десятилетия минули с тех пор, как мы впервые познакомились с этим крутым парнем в тяжелых армейских ботинках. Сколько же супергероев, великих и не слишком, спасителей человечества, цивилизаций и вселенных мы с тех пор навиделись, и лишь немногим удалось произвести на нас впечатление. И, конечно же, Duke Nukem был в первых рядах этих избранных.

Брутальный борец с инопланетной нечистью, любитель соленого солдатского словца и большой пушки с лаконичным названием из трех букв (я про RPG, естественно), не снимающий темных очков даже в полной темноте и бьющий унитаза в общественных туалетах, он, пожалуй, был и остается самым "некорректным" супермэнном в мире видеоигр. И он вот-вот снова окажется здесь, чтобы "to chew bubble-gum and to kick ass", ведь команда разработчиков n-Space заканчивает работу над проектом Duke Nukem: Planet of the Babes.



изменить. Дьюк Ньюкем снова берется за большую пушку и идет драть чью-то @#%ницу.

Итак, ваше участие в такой стопроцентной Duke Nukem'овской авантюре будет развиваться на протяжении 24 уровней, из которых 14 представляют собой собственно приключение для одного игрока, 4 являются навороченными тренировочными уровнями, а оставшиеся 6 - аренами для многопользовательской игры. Основным отличием DN: POB от предыдущего сиквела A Time to Kill в том, что на этот раз разработчики не стали (к счастью) скрещивать чисто action-атмосферу, свойственную DN, с элементами Tomb Rider. То есть нам предстоит больше стрелять, бегать и бить унитаза, чем прыгать, ползать и подтягиваться. Поэтому, это к лучшему, тем более что авторы оснастили Дьюка новыми (помимо классического RPG и т.д.) орудиями массового уничтожения, включая огнемёт и нечто под названием Golden Desert Eagle. Добавилась масса различных мутантов и чудовищ, хотя и те, кто ностальгирует по кабанам в полицейской форме, не будут разочарованы: свиньи все так же ненавидят Дьюка. Разработчики от души постарались над тем, чтобы сделать графику игры адекватной требованиям времени. Даже сейчас, несмотря на то, что конечный продукт пока не доступен, очень впечатляют навороченность и разнообразие световых эффектов, будь то взрывы, отсветы от выстрелов или зарево пожара - все выглядит очень красиво и достойно. Добавьте к этому усложненную структуру миссий, усовершенствованную систему управления, повышенную интерактивность окружающей среды, возможность менять угол обозрения происходящего (три доступных варианта), и вы поймете, что, судя по всему, Duke Nukem: Planet of the Babes будет игрой, пропустить которую будет грехом не только для фанатов приключений главного героя.

Иван Напреенко



Итак, сюжетная интрига завязывается в далеком будущем, через многие десятилетия после того, как Дьюк предотвратил нашествие мерзостных пришельцев. Однако, как оказалось, злостные твари отнюдь не отказались от осуществления своих планов о вселенском господстве... И вот теперь они снова полны решимости их воплотить в жизнь. В частности, одной из целей пришельцев оказывается похищение всех земных женщин для их дальнейшего использования в качестве биоматериала в ходе новой гибридизационной программы. Возможно, что они станут живыми инкубаторами для личинок инопланетян... (любители DN со стажем сразу же вспомнят полуобнаженных красавиц вполне земного происхождения, опутанных мерзкой зеленой инопланетной слизью). И вот, несмотря на всю ожесточенность сопротивления человеческой расы, люди оказались бессильны перед натиском из глубин космоса: все мужчины истреблены, и лишь немногим женщинам удалось избежать ужасной участи быть включенными в проект пришельцев. Эти счастливицы организуют UBR (Unified Babe Resistance - Объединенное Сопротивление Красоток) и... отправляются в прошлое, чтобы позвать на помощь единственного персонажа, способного здесь что-нибудь



Сногшибательные спецэффекты [1] и гигантские боссы [2] должны стать визитной карточкой новой игры для PlayStation с Дьюком в главной роли.

PlayStation





# GHOUL PANIC



ЖАНР: **стрелялка** ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: **Namco/Namco**  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: **1-2** ДАТА ВЫХОДА: **весна 2000 года**

Дорогие читатели! Признавайтесь, кто из вас является счастливым обладателем чудесного аксессуара для любимой приставки от Sony под названием GunCon 45? Смею предположить, что таких людей примерно столько же, сколько игр было выпущено под этот контроллер-пистолет, единственное применение нашедший в соответствующих играх, выпущенных (так же как и само устройство) небезызвестной компанией Namco.

**Ж**анр стрелялок с пистолетом пользуется заслуженной популярностью на игровых автоматах, однако при переводе на приставки все эти проекты что-то потеряли, в первую очередь, контроллер-пистолет/замещающее его стреляющее подобие или огромный экран игрового автомата. В результате, конечно, второе можно компенсировать, запустив любимую стрелялку на приставке и большом телевизоре с диагональю 65. А вот пистолеты не так просто было возместить, т.к. доступные для домашнего пользования не отличались надежностью, точностью, а главное, выглядели полным убожеством.

Компания Namco (честь ей и хвала) в далеком, кажется, 97-ом году выпустила игровой автомат Time Crisis, который по прошествии некоторого времени решили перевести на супермодную Sony PlayStation. Примечательность этого события заключается в том, что, несмотря на то, что приставка не в состоянии выводить графику уровня автомата, покупателя решили привлечь иным способом, а именно передать максимально точно сам игровой процесс. Для этого пришлось разработчикам сделать новый пистолет - GunCon 45. Прелесть его состоит в том, что он очень аккуратен, при должной калибровке позволяет попадать 10 раз из 10. Пожалуй, единственный минус заключается в отсутствии движущегося (как в версии для автомата) затвора. Впрочем, если бы это была точная копия, то кто бы стал просаживать монеты в игровых залах?!

Как бы там ни было, достойных игр на приставке, которые используют аксессуар, всего ничего - 3! Если конкретнее, то это Time Crisis, Point Blank 1 и 2 (все - производства Namco), что, согласитесь, не впечатляет. На данный момент в разработке (опять-таки Namco) находятся две игры: неофициальное продолжение Time Crisis, о котором в другой раз, и предмет нашей статьи - Ghou! Panic.

Сразу надо оговориться, что игра - прямой перевод с автомата, а значит, что-нибудь в процессе конверсии неизбежно потеряется. С другой стороны, за разработку отвечает команда программистов, которая уже работала над великолепной серией Point Blank, а это



уже внушает определенные надежды, которые в некоторой степени подтверждаются информацией из пресс-релиза: в игре будет множество эксклюзивных для PlayStation мини-игр, режимов, а также, возможно, какая-нибудь дополнительная сюжетная линия.

В игре используется, в отличие от Point Blank, трехмерная графика, которая неизбежно пострадает при переводе, однако рано отчаиваться! Действие происходит в огромном имении, по которому играющий волен перемещаться в любом направлении.

Необходимо одновременно с этим отстреливаться от всевозможных вампиров, привидений и мумий, а также участвовать более чем в

70 различных мини-играх, которые запрятаны по разным комнатам и ключи к которым предстоит обнаружить.

При этом присутствует некое подобие комического сюжета, подробности которого нет смысла раскрывать раньше времени, но обещают много смеха.

Более того, если у вас найдется 8 друзей, вы сможете все сыграть в Ghou! Patrol! Правда, не одновременно, а чередуясь в выполнении каких-то заданий в попытке достигнуть наилучшего показателя - весьма необычный шаг со стороны разработчиков.

Стоит при этом утешить лишенных GunCon'a игроков: управлять можно будет и стандартным на сегодняшний день Dual Shock'ом. Попробовать себя в отстреле нечисти можно будет уже в апреле этого года.

**Дмитрий Полюхов**



Достаточно только взглянуть на скриншоты Ghou! Panic [1-3] чтобы понять, что эта игра была создана лишь для того, чтобы мы могли от души посмеяться. К счастью, не над ее игровым процессом.

PlayStation





# TIME CRISIS: PROJECT TITAN

**ЖАНР:** Light-gun shooter **РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:** Namco/Namco  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 2000 год

Time Crisis. Namco. Gun Con. Самая классная стрелялка с пластиковым световым пистолетом для PlayStation, которая появилась благодаря стараниям японского суперразработчика сперва на игровых автоматах, а затем и на любимой приставке сумела добиться еще большего успеха. И вот теперь продолжение неизбежно. А название ему - Time Crisis: Project Titan.

Если говорить честно, то настоящее продолжение - Time Crisis 2, так и не было переведено с игрового автомата, а жаль, т.к. в отличие от первой части там был режим игры вдвоем, да и вообще, она была куда интереснее. Но, увы, видимо, приставка от Sony не в состоянии достоверно воспроизвести TC2 (может, PlayStation 2 сгодится?), а потому Namco решила представить на суд общественности халтурку - TC: Project Titan, которая, если судить по первым скриншотам, представляет собой скорее набор дополнительных миссий. Но перенесемся несколько назад во времени.

Time Crisis, если кто из вас, дорогие читатели, не знает, был поистине великолепной игрой. Там не было какой-то супернавороченной графики или отрендерованных роликов стоимостью в несколько годовых бюджетов России, зато какой ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС! Не длинная, но очень увлекательная и захватывающая игра приковывала к экрану на долгое время. До сих пор помню ноющие плечи и уставший от бесконечного нажимания на курок палец.

Главный герой должен был за строго отведенное время спасти дочку одного очень влиятельного политика с острова, населенного доверху армией похитителей. Действие происходило на трех уровнях, где вам предстояло перестрелять по крайней мере человек 100, а заодно уничтожить пару вертолетов, автомобилей и артиллерийскую установку. Namco продавала игру с лучшим на сегодняшний день световым пистолетом (работает по принципу отражения), который и использовался как главное и единственное оружие поражения противника. Кроме того, герой мог уклоняться от постоянно атакующего со всех сторон врага, однако, учитывая постоянно тикающий таймер, засиживаться в укрытии не рекомендовалось. Уникальность игрового процесса состояла также и в возможности использования различных предметов, находящихся на фоне для уничтожения представителей оппозиции: например, в одной комнате можно было выстрелом взорвать ящик динамита, надолго лишив, таким образом, противника желания сопротивляться.

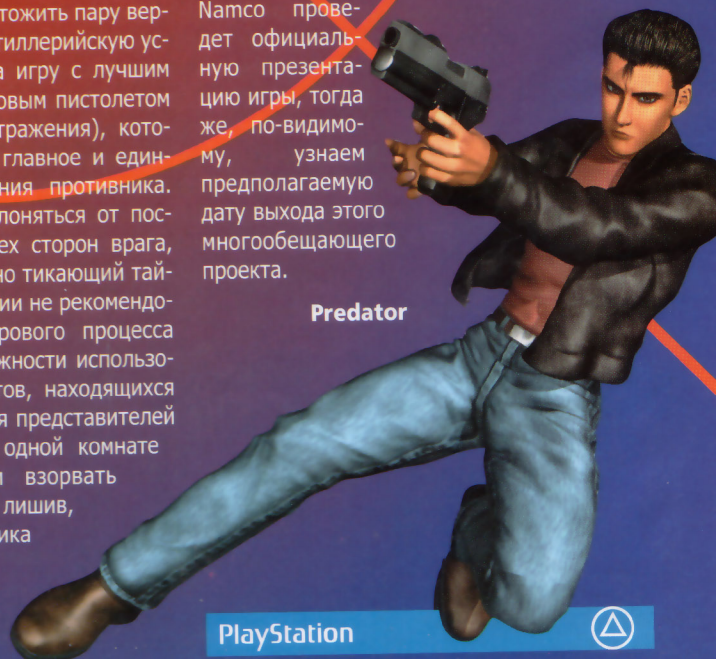
По прохождении основного



режима игрок мог попробовать себя в более сложных бонусовых миссиях, к которым, кажется, можно отнести и TC: Project Titan. Как видно из скриншотов, графика не претерпела серьезных изменений по сравнению с оригинальным TC, возможно, увеличилось лишь количество полигонов в расчете на одного врага и возросло качество текстур, что, если вы видели первую часть, уже само по себе серьезное достижение. Разработчики уверяют, что игра теперь идет быстрее, а действие будет еще более напряженным.

Больше про игру пока сказать особенно нечего, подождем майской выставки E3, где Namco проведет официальную презентацию игры, тогда же, по-видимому, узнаем предполагаемую дату выхода этого многообещающего проекта.

Predator



Пусть это и не великолепный Time Crisis 2, перевода которого с игровых автоматов мы все еще с нетерпением ждем, Project Titan [1-2] вполне способен удовлетворить нашу нужду в очередном супершутере.





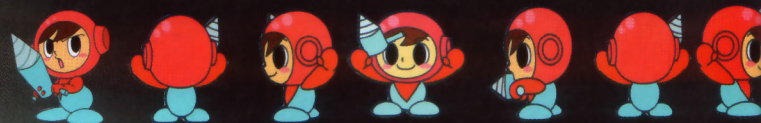
SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

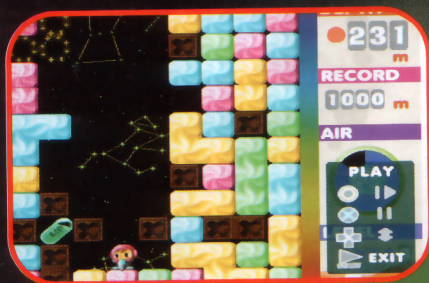


# MR. DRILLER



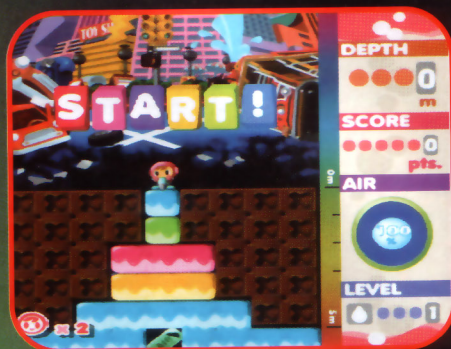
**ЖАНР:** головоломка **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Namco/Namco  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2 **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2000 года

Впервые со времен выхода **Ras-Attack** (что было еще в далеком 1993 году) **Namco** вернулась к некогда прославившему ее жанру головоломок. Новая игра японских разработчиков носит название **Mr. Driller** и уже в самое ближайшее время должна появиться в Европе..



**П**о сюжету жителей некоего абстрактного города завалило на станции метрополитена и главный герой, мистер Дриллер, должен выкопать их оттуда, пробившись при помощи мини-бура через завал, состоящий из множества разноцветных блоков. Основной проблемой, стоящей на пути отважного спасателя, стала нестабильность обвалившейся породы, из-за которой куски камня приобрели досадную тенденцию падать прямоком на голову мистера Ди. Избежать этого неприятного события можно, выстраивая комбинации из нескольких блоков одного цвета, которые, если собрать их все вместе, чудесным образом намертво "приклеиваются" на месте и удерживают вышестоящие блоки от падения. Однако одним укреплением завалов проблемы Дриллера не ограничиваются. Чтобы сделать и без того нелегкую задачу спасателя еще драматичнее, **Namco** "закачала" в виртуальные пещеры лишь ограниченное количество кислорода, и

если шахтер-любитель окажется недостаточно расторопным, то рискует отправиться к праотцам от удушья...



Звучит любопытно. Теперь дело остается за малым: дожидаться выхода европейской версии и попробовать свои силы в качестве спасателя самостоятельно.

**Алексей Ковалев**

# MS. PAC-MAN: MAZE MADNESS

**ЖАНР:** 3D-приключение **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Namco/Namco  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2 **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2000 года

**Ms. Pac-man**, сестрица легендарного **Pac-man**'а, этой осенью вторично появится на **PlayStation** (первым появлением стала эпизодическая роль в **Pac-Man World**), на этот раз в своем собственном полностью трехмерном приключении - **Ms. Pac-man: Maze Madness**.

**В** **Maze Madness** **Namco** пообещала возродить классический игровой процесс своего хита начала восьмидесятых на качественно новом уровне. Новые враги, интригующие головоломки и множество секретов ждут игроков на более чем 180 уровнях, расположенных в четырех различных мирах: **Cleopatra**, **Crystal Caves**, **Pac Ping Harbor** и **Haunted Halloween**. Причем этапы теперь будут не просто набором случайных уровней, но будут связаны между собой единой сюжетной линией.

Сходить с ума в лабиринтах можно будет как одному, так и вместе с товарищами. **Maze Madness** поддерживает многопользовательский режим с участием до четырех игроков одновременно. Причем вдобавок к стандартным режимам **multiplayer**'а, где игроки соревнуются в количестве набранных очков, **Namco** решила добавить несколько новых. Среди них наиболее интересен **Ghost Tag**, где один игрок

управляет героиней **Ms. Pac-man**, а остальные в роли призраков пытаются ему помешать.

В Америке **Ms. Pac-man: Maze Madness** появится в уже октябре этого года, в Европе - чуть



позже по цене "всего-навсего" 30 долларов (для России сумма запредельная). Остается надеяться, что **SCEE**, как и в случае с **Medieval**, сделает для нас скидку.

**Алексей Ковалев**







# ОБЗОР

32	MEDIEVIL 2	32
39	RESIDENT EVIL SURVIVOR	39
40	DIE HARD TRILOGY 2	40
42	ISS PRO EVOLUTION	42
44	NFS PORCHE 2000	44
46	STREET SKATER 2	46
48	COLONY WARS: RED SUN	48



32

40

48

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation



# MEDIEVIL 2



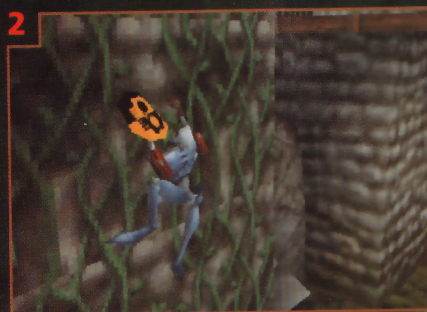
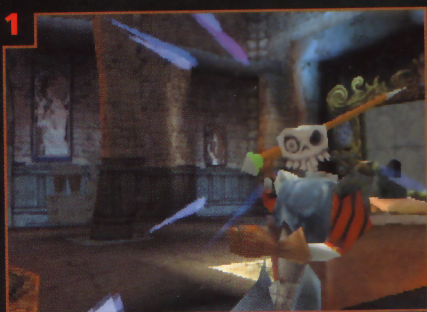
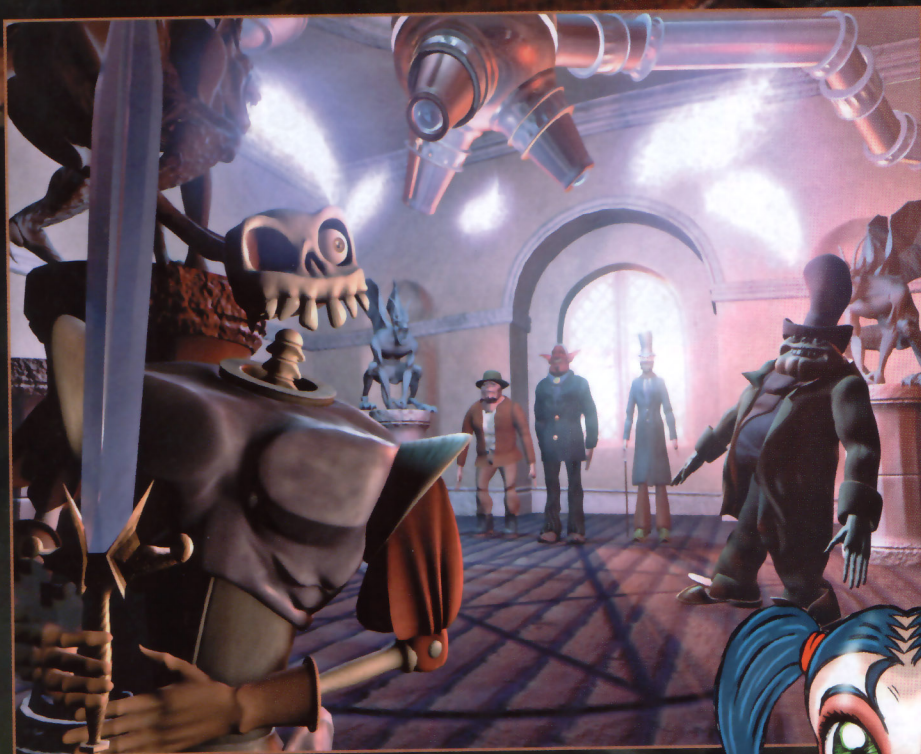
ЖАНР 3D-action/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEE/SoftClub/SCE Cambridge Studio  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Medieval

В мартовском номере журнала в материале, посвященном второму Medieval, как вы, конечно, помните, мы заинтриговали общественность тем, что сиквел одной из наиболее любимых нашим народом бродилок станет первой игрой для PlayStation, официально переведенной на русский язык. Геймеры сразу же начали еще более активно ожидать выхода игры, желая, кроме полюбившегося персонажа, увидеть в Medieval 2 то, чего долгое время мы в нашем отечестве были лишены.

Сразу скажу, что с переводом игры на великий и могучий SoftClub справились традиционно хорошо. Опыт у компании, как вы, наверное, знаете, в подобных делах был достаточно серьезный, учитывая их работу над продуктами для PC, так что первый блин для PlayStation комом не вышел. Локализаторская работа выполнена на нормальном уровне и со знанием дела. Переведен весь текст, добавлена озвучка на русском языке - одним словом, все сделано так, как и должно было быть. Ознакомиться с софткабовской работой рекомендую всем в любом случае, просто даже для того, чтобы узнать, как должна выглядеть настоящая русификация, а не тот кошмар, который можно наблюдать на не от-



бывать еще некоторое время. Впрочем, без недостатков не обходится ни одна игра, а недостатки Medieval 2 не так уж и сильно портят в силу общей качественности.



Во второй части Medieval ее главный герой [1] получил в свое распоряжение массу новых возможностей [2].

личающихся черным цветом дисках с ба-а-альшими надписями: "переведено и озвучено прафисьяналами".

Что касается непосредственно самой игры, то нельзя сказать, чтобы со времени появления в нашей редакции незаконченного ее варианта она очень сильно изменилась. Хотя, конечно, определенные отличия имеются, но по существу все осталось тем же. Местами, надо сказать, это даже расстраивает, потому как над определенными элементами игры кэмбриджской студии Sony, однозначно, стоило пора-

Вообще, мы имеем дело с тем, что зовется "типичным сиквелом". Ну, или почти типичным, потому что у некоторых создателей игр эта "типичность" выражается в добавлении новых уровней и новой заставки, при том что все "новинки" на оригинал похожи как две капли воды. В Medieval 2 мы получаем фактически то,







что должны были получить от обыкновенного продолжения популярной игры, которое разработчики ни в коем случае никогда не осмелились бы лопатить со страшной силой только для того, чтобы продемонстрировать что-то революционное и необычное, но к своему предшественнику имеющее мало отношения. Новые приключения Дэниэла Фортеस्कью базируются на проверенном фундаменте и полюбившейся игровой механике. Плюс новая история, практически новая обстановка и стиль оформления уровней, усовершенствованное графическое оформление, некоторые (хотя и малозаметные) изменения в геймплеи и ряд отдельных фиш, разнообразящих продукт и радующих фэнов. В принципе, стандартно и с некоторым упором на полюбившуюся первый Medievil аудиторию, которая только будет рада.

Главным противником очаровательно-го скелета в Medievil 2 является Лорд Пэлторн (все имена я буду приводить в соответствии с официальным русским вариантом текста) - знаменитый промышленник, удачливый предприниматель, охваченный жадностью денег и власти (вполне, кстати, нормальные желания). Для еще



Дэниэл очнулся в конце XIX века, то есть как раз во время Викторианской эпохи в Англии. Соответственно, на протяжении всей игры нас будет окружать готика, выполненная в мультяшном, несерьезном стиле, как и все в Medievil 2. Производит это, надо сказать, весьма приятное впечатление, особенно если еще и принять во внимание неплохо продуманную архитектуру уровней и увеличение их размеров. К тому же, в связи с тем, что в игре у нас 1888 год, у сэра Дэниэла арсенал вооружения пополнился различными пистолетами и тому подобными вещами, что должно, по идее, вызвать весьма большой интерес у давних поклонников Medievil.

**На протяжении всей игры нас будет окружать готика, выполненная в мультяшном, несерьезном стиле, как и все в Medievil 2.**

большого обогащения Пэлторн решает прибегнуть к магии и, раздобыв колдовскую книгу чародея Зарока, он приступает к выполнению своего коварного плана. Наложив коронное зарокосское заклятье, лорд вызвал к жизни многочисленных мертвецов, в числе которых уже во второй раз стал сэр Дэниэл Фортеस्कью, которому спустя 500 лет предстоит еще раз спасти мир от ужасной угрозы.

Как и было обещано и что мы увидели еще в самом начале весны, обстановка в Medievil 2 явно претерпела изменения по сравнению с предшественником. По замыслу создателей, это связано с тем, что сэр

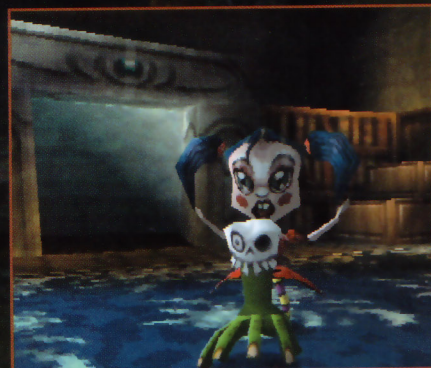
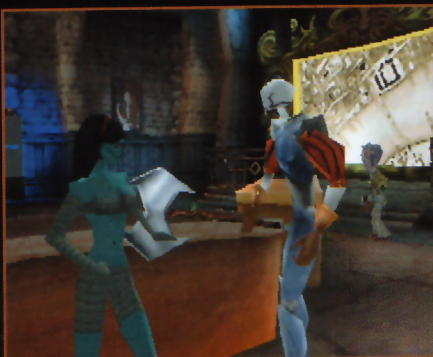
роторию вашего союзника профессора Гамильтона Кифта.

А вот из моментов, добавляющих интерес при прохождении игры, помимо ряда других нюансов выделяются возможность поиграть за Дэна-руку, которую можно использовать достаточно активно, и за Дэнкенштейна. Дэн-рука - вообще любопытнейшая штука. Спустя некоторое время ваш герой сможет использовать ее, причем делается это таким образом. Вам нужно подойти к одной из постоянно бегающих за вами зеленых пяттерней и, нажав на пару кнопок, посадить на нее свой (точнее, Дэна) череп. Теперь можно будет без проблем проползать в небольшие щели и использовать Дэна-руку для нахождения потайных мест, разнообразных бонусов и тому подобных штук. Кстати, в это же самое время вполне возможно и управлять телом отважного рыцаря, временно находящегося без черепушки. Потеря эта, правда, на самом деле, незначительна, а потому даже в таком состоянии вы будете способны изрубить достаточное количество врагов.

Дэнкенштейн используется в Medievil 2 не так часто, но за время своего появления сможет весьма







потешить. Дело в том, что в один из моментов игры профессор даст Дэну новое тело, с помощью которого он получит больше шансов для борьбы с субъектом по кличке "Железный Амбал". Дэнкштейн не использует оружие, но своими лапами вдаряет так, что будь здоров.

Ладно, поговорили о хорошем, давайте перейдем и к плохому - к тому, что расстраивает в этой, в общем-то, неплохой игрушке. А расстраивает в первую очередь то же, что и в первом Medieval и в недоделанной версии второго, о которой мы вам уже достаточно много рассказывали.



ли. То есть управление и работа камеры. Представьте, даже при использовании аналогового контроллера играть достаточно неудобно. Особенно заметно это во время стычек с врагами, когда не получается на них "навестись" и начинаешь промазывать. Порой приходится волей-неволей переходить на цифровик, который в этом плане удобней. Но, другое дело, что с аналогом в то же время удобнее бегать по уровню. Вот и приходится или комбинировать управление и испытывать неудобства, или же играть как придется, но неудобства испытывать все равно.

**Бежишь, бывало, мимо стены, заворачиваешь в сторону и резко теряешь ориентацию и не видишь не то что противника, но и, по большому счету, себя-то самого.**

Но это еще не все, как говорил барон Мюнхгаузен. В Medieval опять кошмарная камера. Может, даже во второй части более кошмарная, чем в первой. Нет, конечно, не все настолько плачевно, но все же места, где ее работа просто выводит из себя. Бежишь, бывало, мимо стены, заворачиваешь в сторону и резко теряешь ориентацию и не видишь не то что противника, но и, по большому счету, себя-то самого. Повороты же камеры вправо-влево помогает очень и очень редко, чаще же всего эта функция становится абсолютно невостребованной и помогает не больше, чем детский "Панадол" при гангрене. Кроме того, несмотря на ряд развеселых и наилюбопытнейших моментов, Medieval 2 достаточно сильно и относительно быстро приедается. Впрочем, это больше вопрос личных пристрастий, так что большинству любителей жанра игра, скорее всего, придется по вкусу и поддержит достаточно долгое

время за приставкой.

Короче, что можно сказать о Medieval 2? Игра получилась неплохая, в традициях предшественника и, в основном, для поклонников такого рода продуктов. Всем, всем, всем рекомендовать ее, сами понимаете, нет смысла, так как многие ее просто не оценят в силу своих игровых предпочтений. Впрочем, даже им, в очередной раз повторюсь, стоило бы взглянуть на первый продукт для PlayStation, официально локализованный для России, что очень и очень любопытно и, по крайней мере,

познавательно. Думаю, после знакомства с Medieval 2 большинство даже не захочет смотреть в сторону многочисленных "русификаций" (в кавычках). А если и захочет, то с достаточной долей неприязни.

**Александр Щербаков**

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Достаточно приличный сиквел к Medieval, предназначенный в основном для тех, кому нравилась первая часть. Впрочем, кучу интересных моментов в игре сможет найти любой. А те, кто заждались грамотной локализации, просто должны оторвать у продавцов эту игрушку с руками.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

**8.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на некоторые проблемы, вторая часть Medieval способна понравиться многим. Жалко что не всем.





SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



OFFICIAL <sup>РОССИЯ</sup> **PlayStation**











ОФИЦИАЛЬНАЯ  
PlayStation

DEAD OR ALIVE



# RED SUN REARVIEW MIRROR™





# RESIDENT EVIL: SURVIVOR

**ЖАНР** стрелялка **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Eidos/Capcom  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1 **ДАТА ВЫХОДА** надеюсь, никогда **АЛЬТЕРНАТИВА** все, кроме этого

Вы хотели еще один Resident Evil - получите! Думаете, это будет еще одна захватывающая игра, где главный герой, решая различной сложности задачки, будет спасать мир от страшной инфекции? **ОБЛОМ!** Resident Evil: Survivor - стрелялка от первого лица (пластиковый пистолет не прилагается) наподобие нетленного Time Crisis. Жалкое подобие...

**И**так, обо всем по порядку. Сюжет, который не имеет никакого отношения к хитовой трилогии от Capcom, обсуждать вообще не хочется, давайте лучше посмотрим, как хорошая идея была грубо затоптана абсолютной бездарностью разработчиков. Действие первое. Вы берете в руки пластиковый пистолет (если вдруг у кого-то из читателей он есть), подключаете его к PlayStation и заряжаете диск с Time Crisis... т.е. с RE:Survivor, и начинаете пробиваться через несметные орды старых знакомцев - зомби, огромных пауков, а также прочих мутантов из Resident Evil. Не ждите только большого разнообразия: все зомби совершенно одинаковые, всего порядка 6-8 видов врагов.

Действие второе. Во всех стрелялках игрок не отвечает за свои перемещения, от него требуется только быстро и аккуратно отстреливать поджидающих на пути врагов. У разработчиков же данного "шедевра" возникла на удивление хорошая мысль: позволить игроку самому решать, как и куда он направится. Реализуется же это следующим образом: стреляете вне экрана, управление переключается в режим перемещения. Кнопки, а их обычно на пистолете (игровом, конечно же) две, отвечают за повороты влево, вправо. Одинарное нажатие и удержание курка служит для движения вперед, двойное - назад. Если вам хоть раз доводилось играть в ролевые игры от первого лица наподобие King's Field, будет знакомо общее состояние перманентного нахождения в киселе управляемого персонажа: тягучая, ленивая реакция на команды и абсолютное нежелание поворачивать туда, куда приказывают, что выражается в "цеплянии" за стены, углы и мебель.

Игровой процесс, безусловно, на высоте... был бы лет эдак 10 назад. Каждый враг "живет" определенное количество попаданий, независимо от зон поражения, например, в стандартного зомби надо выстрелить примерно 5-6 раз. Если в передовых играх можно врага убить одной пулей в голову, а поупражнявшись в меткости - еще куда, то здесь интерес начисто загублен монотонным и однообразным удерживанием курка пистолета, пока враг не будет повержен. Я уже рассказывал о странном эффекте "электронного ограничителя количества выстрелов"? Независимо от того, как быстро игрок нажимает на курок, пистолет делает выстрел с равным интервалом, т.е. так, как это было в Resident Evil. Существует, конечно, возможность повысить скорострельность и убой-

ную силу: для этого надо найти новое оружие, однако в подобных играх ждешь все-таки тестов на реакцию, а не на терпеливость.

Но вас ждет еще одно испытание. Герой видит только перед собой, а зомби обожают ползать по полу, оставаясь вне поля зрения, и подло атаковать, что, понятное дело, приводит к неизбежным потерям драгоценного здоровья. Более того, вы можете произвести зачистку в комнате, однако, вернувшись туда позже, с удивлением обнаружите, что зомби воскресли, а точнее, вылезли из укрытий, где они пережидали артобстрел. Также раздражает, что перезарядка оружия производится исключительно вручную, через менюшку инвентаря. Вспомните, в Resident Evil герой мог и сам это сделать, но, видимо, разработчики решили лишний раз проверить моральную устойчивость играющего.

Звуковое оформление ужасно. Музыка и эффекты безбожно глючат и накладываются самым позорным образом друг на друга. Звуки появляются не вовремя, какие-то странные глюки с музыкой - громкость надо ставить на ноль, говоря короче. Действие третье, заключительное. Игра провалилась. Она глючит, выглядит весьма посредственно, а главное, игровой процесс, который воспитывает в играющем терпимость буддиста-отшельника, откровенно убог. Хотите пострелять - купите Point Blank или Time Crisis, а если нужен новый Resident Evil - хмм, ждите, видимо, PlayStation 2.

Дмитрий Полюхов



[1-3] Такой плохой игры с громким названием мы уже давно не видели...

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Resident Evil: Survivor сделает из вас полноценного зомби с элементами буддиста, мазохиста, йоги, а также настоящего онаниста. Фиаско.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	2
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

4.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

К сожалению, в этом продукте хорошая идея получила очень плохое воплощение, что очень жаль.



# DIE HARD TRILOGY 2

**ЖАНР** action/shooter/driving **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Fox Interactive/n-Space  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Die Hard Trilogy

Представить себе подобную ситуацию очень легко: он проснулся с невероятно мутной головой, сухостью во рту и четким осознанием того, что жизнь не стоит того, чтобы ее прожить. Телефон надрывался, как безумный. "Кому же это в такую рань не терпится меня услышать?...". им надоест трезвонить?..."

**Н**еверным движением руки он пошарил по постели в поисках сигарет - голова подниматься просто отказывалась. Телефон не унимался. "Да где же эти проклятые сигареты? И когда же им надоест трезвонить?...". Наконец, он перевалился через кровать и поднес трубку к небритой щеке: "В N-ской спецтюрьме штата N чрезвычайная ситуация. Бунт заключенных неожиданно оказался поддержан охраняющим персоналом тюрьмы. Последствия освобождения большой группы рецидивистов непредсказуемы, тем более что большинство из них - опаснейшие террористы. Положение почти что безвыходное... Джон, нам срочно нужна твоя помощь". Рабочий день "крепкого орешка" Джона МакЛэйна, главного специалиста по борьбе с террористами нетрадиционными способами, начался.

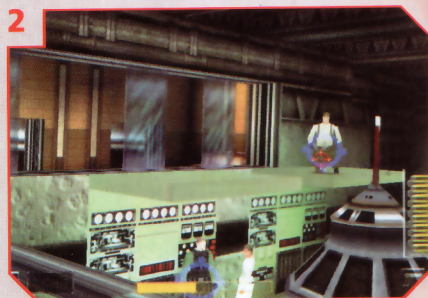
Кстати, если вы не хотите следовать задуманной авторами линии, то в вашем распоряжении возможность совершенствоваться в каждом из доступных режимов по отдельности.

Action-часть DHT2 во многом схожа с тем, что было в исходном варианте, хотя n-Space, несомненно, использовала свой опыт разработки Duke Nukem: Time to Kill. Работа камеры стала намного адекватней происходящему, она стала как бы "плотнее" взаимодействовать с персонажем. Авторы отредактировали контроль над героем, а также значительно расширили возможности контакта с окружающей средой. Ключевое слово - "интерактивность", причем в данном контексте это означает тотальную "уничтожимость" игровых интерьеров. Разработчики тщательно культивируют манеру поведения а-

К вящей радости поклонников серии фильмов Die Hard, Брюса Уиллиса, а также простых любителей видеоигр в стиле action Fox Interactive выпускает сиквел к Die Hard Trilogy. Насколько удачной стала очередная попытка перенести атмосферу безумных приключений героя Уиллиса в виртуальный мир - судить вам. Ключевым словом в названии первой части было trilogy, т.е. трилогия: авторы попытались в пределах одного сюжета и одного диска совместить сразу 3 игры: агрессивный action-боевик, "экстремальные гонки" и шутер. Смелая задумка удалась, и игра оказалась востребованной не только за слова "Die Hard" в названии. Суть DHT 2 неизменна: на этот раз в рамках эксперимента на пересечении тех же жанров авторы "утрамбовали" на один диск около 30 уровней. Самым конструктивным нововведением стала сквозная сюжетная линия, следуя которой игрок меняет режимы игры по мере развития приключения. Этапы динамично связываются видеовставками, придавая происходящему неповторимое ощущение реального участия в кинодействии. Как и предполагается настоящему "маклэйновскому" стилю, все начинается прямо в самой гуще событий, вам просто не дают опомниться. Вы оказываетесь в тюрьме, где царит полный беспредел, вынуждены прорываться сквозь незнакомые коридоры, где бродят обезумевшие от нежданной свободы эски, затем какими-то невероятными путями выбираетесь наружу, чтобы преследовать ваших главных противников на машине, а потом... Пересказывать бесполезно, как бесполезно пытаться в двух словах рассказать, чем суть фильма. Получается совсем не так, как на самом деле, и чтобы понять, в чем же дело, надо пробовать самому.

**Вы оказываетесь в тюрьме, где царит полный беспредел, вынуждены прорываться сквозь незнакомые коридоры, где бродят обезумевшие от нежданной свободы эски, затем какими-то невероятными путями выбираетесь наружу, чтобы преследовать ваших главных противников на машине, а потом...**

ля fighting force: крушите, милые гости, все что приглянется. С другой стороны, авторы детализировали структуры уровней, враги вроде как поумнели: прибегают на звуки стрельбы, или же если вы попадаете в поле зрения камеры слежения... А еще появилась возможность тихо подкрасться к супостату сзади и нежно согреть прикладом. И еще они красиво дергаются, когда в них стреляешь из автомата. Оружия стало



Вторая часть Die Hard Trilogy, точно также как и ее оригинал, предлагает игрокам сразу три самостоятельных проекта (приключение [1], шутер [2] и гонку [3], как говорится, в одном флаконе.







тами автогонок". Или игра целиком посвящена скорости и средствам передвижения, или ... Или как DHT 2 - нечто среднее. Этот режим мне понравился меньше других. Конечно, по сравнению с оригиналом управление стало значительно более внятным, эта часть игры стала адекватней требованиям желающих быстро прокатиться по улицам Лас-Вегаса в поисках заложенной бомбы или же ловко разбить авто злостного террориста. Тем не менее, имеющиеся в распоряжении МакЛэйна машины далеко не так маневренны, как того хотелось бы. Часто бывают трудности на поворотах, застревания в твердых предметах и тому подобные идиотизмы. Это особенно обидно, когда ошибки возникают не по вине играющего, а счет драгоценного времени идет на секунды. Весьма любопытны уровни, когда вы работаете в режиме такси, но все равно почему-то тянет скорее перейти на следующий этап и передвигаться на своих двоих... Кстати говоря, на лобовом стекле остаются брызги крови от сбитых пешеходов, которые медленно стекают, до тех пор, пока их не смоешь дворниками.

Конечно, глупо было ожидать Syphon Filter, Time Crisis и Gran Turismo в одном флаконе. Но Die Hard Trilogy 2 вполне отвечает требованиям трех режимов одной игры на одну тему на одном диске. Экономия денег, трудно добиться максимального качества - это вполне понятно, и поэтому некоторым сама идея подобного совмещения жанров покажется недостойной внимания. Тем не менее, нельзя отрицать очевидные достоинства DHT 2. Во-первых, это значительный прогресс по сравнению с оригинальной игрой практически по всем статьям. Во-вторых, прекрасная находка для желающих испробовать свой GunCon 45. В-третьих, это же снова Джон МакЛэйн, а значит, есть еще плохие парни, которых надо проучить... Ну куда же я дел сигареты?!...

Иван Непреенко

больше - новость, всегда приятная тем, кто любит стрелять. Тем, кто любит думать, будет интересно услышать, что количество и качество пазлов и прочих интеллектуальных головоломок значительно выросло. Весьма прискорбно, но без обидных недостатков тоже не обошлось: традиционные глюки с прозрачными плоскостями, застревание в стенах присутствуют. Тем не менее, именно этот режим DH Trilogy 2 мне показался наиболее увлекательным.

В первой части для многих игроков самым привлекательным оставался режим шутера от первого лица. В DHT2 он так же весьма достойный - хотя в первую очередь от него получают удовольствие обладатели световых пистолетов. Графическое исполнение режима выглядит немного устаревшим, но довольно-таки сносным, особенно за счет новороченных спецэффектов. Суть осталась неизменной: вы продвигаетесь по заданному маршруту, среди живописных виртуальных пейзажей, отстреливая врагов, выскакивающих подобно чертикам из табакерки. Изред-

ка вам попадают невинные герои с жалобными лицами - их отстреливать не нужно. Авторы радикально увеличили количество альтернативных путей и секретных комнат, которые активизируются метким выстрелом по соответствующему значку. Предусмотрена куча разного смертоносного оружия, вплоть до гранат, способных отправить к праотцам сразу десяток противников. Играть без светового пистолета достаточно трудно - иногда камера движется слишком быстро, чтобы успеть отстрелять всех супостатов, - но, в принципе, это вполне возможно, особенно если вооружиться хорошим дробовиком. В итоге, шутерная часть трилогии претендует на попадание в ряды классики игр для световых пистолетов. Другое дело, что только одна треть конечного продукта...

...Третья треть - это обещанная "extreme driving game", экстремальная находка для водителей-психопатов. Не могу припомнить ни одной игры, где бы авторам удалось включить полноценную гонку в общий контекст, всегда получается "нечто" с "эlemen-

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Резюме: Хорошее исполнение самой идеи трилогии Die Hard. Очевидное разнообразие игрового процесса. И, несмотря на это, нельзя забывать, что есть значительно лучшие action-игры, лучшие шутеры и значительно лучшие гонки.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

6.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очередная посредственная игра для PlayStation, созданная по мотивам очередного популярного в прошлом фильма.



# ISS PRO EVOLUTION

ЖАНР футбол ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Konami/KCET  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА FIFA 2000

То, что серия игр FIFA в данный момент по популярности безоговорочно лидирует в области футбольных симуляторов, ни у кого не вызывает никаких сомнений. Впрочем, тяга к продукции EA Sports обусловлена уже больше привычкой многих игроков получать почти ту же самую игру, но с ежегодными апдейтами составов команд и некоторыми изменениями в геймплее.

Об этом самом геймплее, кстати, можно достаточно долго рассуждать, тем более что не всегда у Electronic Arts с этим показателем бывает гладко, причем местами настолько, что это начинает действовать на нервы. В то же время, динамизм и несомненное качество футбольных игр спортивного отделения компании находится на достаточно высоком уровне, и, прямо скажем, FIFA есть за что любить. Конечно, постоянные потуги гиганта индустрии встрясти из потребителя как можно больше денег с помощью одной игры под разными названиями, не дожидаясь окончания года, вызывают только некоторую неприязнь, но, по большому счету, хоть игра одна и та же, но хороша эта одна игра, несмотря на ряд огрех, весьма и весьма.

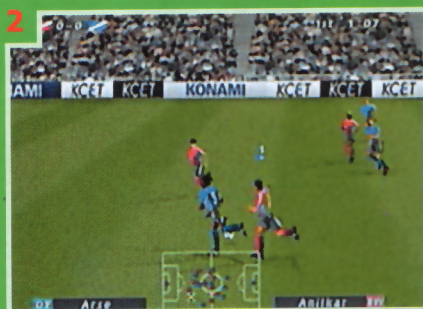
Не секрет (хотя это для кого как), что последние несколько лет та же FIFA непрерывно прогрессировала и постоянно привносила что-то новое в игровой процесс. В смысле, не постоянно, я имею в виду, а ежегодно, так как всяких "Первенств водочки на призы EA Sports" мы не касаемся. Например, явно заметно стремление разработчиков сделать FIFA '99 более реалистичной по сравнению со своими предыдущими проектами, а затем отказ от излишнего заострения на расписовке на следующий год, что, как оказалось, пошло только на пользу и заставило вспомнить веселые деньки FIFA '98, пусть и славившиеся пробегами вратарей от ворот до ворот, но все же такими притягательными.

Konami же с International Superstar Soccer практически всегда пыталась отразить футбол во всей его красе, при этом не в ущерб играбельности, весьма в этом, кстати, преуспевая. Так и ISS Pro Evolution следует этой линии, при этом по интересности не уступая аркадизированной FIFA 2000, хотя кому-то так может и не показаться. С другой стороны, конамиевская серия практически всегда пользовалась спросом упертых любителей футбола, которые ценят прежде всего именно ту ее реалистичность (зачастую реалистичность любой ценой) и подчас просто игнорируют творчество



EA Sports как не соответствующее "высоким стандартам". Тут уж все зависит во многом от вкуса игрока, о чем, в общем, я уже в "мнении автора" сказал.

Итак, ISS Pro Evolution, что четко заметно, в лучшую сторону отличается от FIFA управляемостью игроков, а также проработкой пасов. Эта самая проработка, правда, не идеальна, но по сравнению с тем кош-



[1-3] В Японии, где футбол стал чуть ли не национальным видом спорта, игроки уже давно сделали свой выбор в пользу ISS.





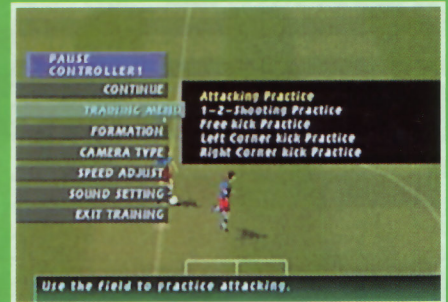
маром, что иногда вытворяют в фифах футболисты с мячом, смотрится и играется это дело гораздо более достойно. Вообще, как и в реальном футболе, на распасовке и командной игре, собственно, практически все в ISS Pro Evolution строится, но вот на петрушку, творившуюся в том же FIFA '99, это не очень похоже. В том плане, что у конкурентов Konami все приняло немного гипертрофированный вид и хромало на реализацию, хотя, в общем, и было вполне терпимо. Здесь же система передач мяча и вообще все действие производит традиционно очень даже приятное впечатление, хотя "насобачиваться" придется в любом случае и в этом есть свои положительные моменты вроде "развития игровых навыков, которых нет в Tekken"... пардон, вырвалась заученная фраза по старой привычке.

В общем, игровой процесс остается в рамках традиций International Superstar Soccer, что, правда, может сначала быть немного непривычным для тех, кто в конамиевский футбол не играл. Разные виды пасов, шкала силы удара, заполняющаяся в зависимости от того, как долго вы держали кнопку, плюс ряд многих других нюансов - в ISS Pro Evolution достаточное количество моментов, делающих игру интереснее, симуляторнее, но порой нетипичных для той же FIFA. При этом заморочек в духе Viva Football не наблюдается и играть интересно. Хотя компьютерный противник иногда и любит показать класс и всячески вас забавить.

Отдельных слов стоят игроки в командах. Дело в том, что они реально отличаются даже по такому показателю, как рост, что визуально даже вполне заметно. Про остальные показатели я не говорю - с этим и



ционно переименованы, но так, чтобы по-английски они звучали один в один с именами их прототипов. То есть Shearer теперь стал Sheerer, и всё в таком духе. Всем это знакомо. Но фишка заключается в том, что ISS Pro Evolution, как и любая современная спортивная игра, снабжена комментариями



International Superstar Soccer это достаточно необычно.

Итак, в лице International Superstar Soccer Pro Evolution мы имеем один из самых сильных футбольных симуляторов, что вообще на свете существуют. Причем, несмотря на высокий уровень реализма, играется все это более чем хорошо, без излишних усложнений и действительно увлекает. Впрочем, не обязательно, что все оценят игру по достоинству, потому как, что ни говори, по популярности серия от Konami не дотягивает до сверхраспространенного футбола от EA Sports и не все поклонники FIFA смогут принять игру от токийского отделения одной из самых заметных японских компаний в индустрии. Если же вы ждете окончательного вердикта "кто круче - ISS Pro Evolution или FIFA 2000", то вы его не дожидаетесь. Свои положительные моменты есть и там, и там, выбирать же придется вам... Хотя оценку International Superstar Soccer Pro Evolution мы поставили выше, чем сами знаете кому :).

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Трудно сказать, кто делает футбольные симуляторы лучше - Electronic Arts или Konami, в конце концов, предпочтение в пользу FIFA или ISS больше зависит от личных пристрастий игрока, так как продукция каждой из компаний хороша по-своему. ISS Pro Evolution получилась, как и ожидалось, прекрасным образцом конамиевского стиля, но, впрочем, рекомендовать эту игру смело можно не только старым поклонникам серии, ведь качество игры не вызывает сомнений.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Все поклонники футбола просто обязаны попробовать это творение в действии. Гарантируем, что вы об этом не пожалеете.

**Konami с International Superstar Soccer практически всегда пыталась отразить футбол во всей его красе, при этом не в ущерб играбельности, весьма в этом, кстати, преуспевая. Так и ISS Pro Evolution следует этой линии, при этом по интересности не уступая аркадизированной FIFA 2000...**

так понятно. Все на своих местах. Естественно, присутствует и редактор футболистов, без которого любая спортивная игра теряет очень многое. В серии же ISS он имеет еще и дополнительное и весьма важное (особенно для все тех же "упертых фэнов" значение).

Весь кактус (и это известно всем) заключается в проблемах Konami в плане лицензирования всего того добра, которого все в той же FIFA навалом. То есть никаких реальных игроков в ISS Pro Evolution, по идее, нет. Но это только "по идее". Реально же разработчики извернулись таким хитрым, хотя и не очень оригинальным образом. Имена всех футболистов оказались tradi-

происходящего на поле, а в комментариях, естественно, Shearer и Sheerer звучат совершенно одинаково. Фэны же, как обычно, имеют возможность с помощью редактора исправлять все, что считают нужным, и, соответственно, лишиться себя неудобства созерцания "корявых" фамилий.

Далее следует отметить несомненно важное дополнение к игре, называемое Master League. В этой Лиге вы управляете не сборными командами, а клубами, доступными в количестве шестнадцати штук. По ходу дела вы зарабатываете очки, в зависимости от количества которых вы можете устраивать переходы игроков из одной команды в другую и тем самым усиливать свой состав. Для



# NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

**ЖАНР** гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** любой другой NFS

Ну вот, ждали-ждали, еще ждали, а потом еще чуть-чуть - и получили! Да, фанаты спортивных автомобилей марки Porsche - возрадуйтесь, ваш день настал, так как посвященная исключительно этим машинам игра наконец-то появилась в продаже. Теперь вздохните, успокойтесь и начните думать о чем-нибудь еще, так как продукт, о котором мы вам расскажем, вряд ли понравится.

**П**очему? Выслушайте мой печальный рассказ. Когда-то, на заре эры PlayStation, появилась такая симпатичная игрушка - Porsche Challenge. В этой простенькой, но очень неплохой гонке предстояло покорять расстояния на одной из новейших, а по совместительству и дешевых моделей фирмы - Boxter. Главный плюс - езда на Boxter, быстро превратилась в основной минус - хотелось еще какое-нибудь транспортное средство опробовать. Потому игру быстренько забыли, однако Porsche никак не хотела вновь появиться в какой-нибудь, например, части Need For Speed, т.к. компания Sony обладала эксклюзивными правами на использование торговой марки. Время шло, срок действия лицензии закончился, а Electronic Arts подсуетилась и... та-да! игра "по мотивам" Porsche перед нами.

Во-первых, почему же игра, целиком посвященная одной марке автомобиля, попала в серию Need For Speed, которая "специализируется" на негласном сравнении различных супердорогих и супербыстрых машин? Хороший вопрос, наверное, ответ кроется в желании EA как можно больше заработать, клея



на игру широко известное имя. Ну да ладно, ну его, название это. Главное что? Смысл игры - попытка максимально быстро достигнуть точки Б из точки А, перемещаясь на предельных скоростях за рулем чертовски привлекательных автомобилей. Естественно, помешать в этом вам собирается подлец компьютер, который разработчики наделили неким подобием искусственного интеллекта. Естественно, серия Need For Speed (вот опять вспомнил) целиком и полностью специализировалась на данном занятии, и по странному стечению обстоятельств (отличная графика, интересный игровой процесс и другие) стала эдаким эталоном хорошего виртуального гоночного вкуса. Тем не менее, Need For Speed: Porsche Unleashed хотя и носит схожее имя, на деле практически полностью лишена всех остальных составляющих, которые помогли добиться серии такого сумасшедшего успеха.





Возможно, вина кроется в том факте, что разработкой занималась молодая команда Eden. В распоряжении программистов были представлены все необходимые данные касательно автомобилей марки Porsche. И надо отметить, что Eden воспользовалась ими сполна: в игре огромное количество всевозможных опций, настроек и режимов соревнования. Во-первых, можно поучаствовать в так называемом "оценочном" заезде, в котором начинающий гонщик получает в распоряжение определенную сумму денег. Средства можно в свою очередь израсходовать по-разному, например, купить новый или подержанный автомобиль - выбирать вам. Далее начинается непосредственно заезд, финишировав в котором на одном из призовых мест вы награждаетесь соответствующей суммой наличных или ценными призами. Накопив определенное количество богатств, номинированных в иностранной валюте, вы допускаетесь к самому главному типу соревнований - турнирной гонке. В конце концов, вам предстоит стать владельцем САМОЙ-САМОЙ Porsche - навороченной, быстрой и чертовски дорогой, а также крупного счета в первоклассном банке. А потом и девушки подтянутся... наверное. Не хотите заниматься этим маразмом - попробуйте себя в каком-нибудь маленьком заезде по установленным в предварительном порядке требованиям. Такими могут быть "захват флага" (фанатам Quake ничего объяснять не надо), погоня - странное подобие игры в салки на спортивных автомобилях, просто гонка (да, такой режим тоже бывает!), наконец, заезд на время. Стандартно.

Главный же игровой режим - без сомнения, ТУРНИР. Здесь раздолье для фанатов Porsche и длящихся практически бесконечно долго гонок. Основная мысль - попытаться счастья за рулем машин из разных периодов жизнедеятельности фирмы. Выиг-

**Смысл игры - попытка максимально быстро достигнуть точки Б из точки А, перемещаясь на предельных скоростях за рулем чертовски привлекательных автомобилей. Естественно, помешать в этом вам собирается подлец компьютер, который разработчики наделили неким подобием искусственного интеллекта.**

рали один этап турнира - добро пожаловать в следующий класс! Последний режим, на эдакого "любителя старины" - воскресная гоночка. Вы - за рулем любой модели Porsche, против вас - разные антикварные модели той же марки. Соревнуетесь, типа, чтобы доказать, как прогрессировала автопромышленность за последние 60 с гаком лет. Чуть не забыл: Eden поиграли в Gran Turismo и решили добавить режим заводского гонщика. Точно так же, как и в GT, надо выполнять абсурдные миссии, требования уложиться во время и



прочий бред программистской мысли. Цель - суперзаводской гонщик-мачо № 1, форэва! К чести разработчиков будет сказано, задания не слишком сложные, а значит, перейдем далее. А конкретнее, к игре вдвоем, которая, как мы в очередной раз убедились, на PlayStation реализована криво и практически неиграбельно. Впрочем, так было практически во всех Need For Speed на приставке от Sony. А жаль.

Графика, что лично меня глубоко задело, выглядит довольно-таки отстойно. Нет, конечно, менюшки, модели автомобилей перед заездом и прочие атрибуты предстартового графического оформления очень и очень симпатичны, но вот непосредственно в игре... Есть проблемочка: машины выглядят какими-то приплюснутыми, пиксели, о, эти огромные пиксели, о которых столько писалось, подергивания, выпадения текстур и прочее. Да, графика довольно быстрая, конечно, при условии, что вы играете один. Полное отсутствие света фар вашего автомобиля при наличии такового у противника, а также неудачное использование источников света губительно действуют на такой теоретически неплохой продукт. Игровой процесс также страдает из-за проблем с графикой. Ночные заезды без фар? Сплошные аварии, если, конечно, вы не помните трассу наизусть. Дебильный алгоритм расчета столкновений и повреждений, потрясающая "при-



Конечно, обилие видеоклипов с любимым автомобилем, картинок, технических данных и прочих неотъемлемых атрибутов Need For Speed существенно улучшают общее мнение об игре, однако этого недостаточно даже для фанатов Porsche. Игра могла бы получиться хорошей, но на PlayStation 2, а в таком виде никому не рекомендую. Увы.

Дмитрий Полухов

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Need For Speed снова не удался. Похоже, придется по-прежнему играть в Need For Speed: High Stakes. Там тоже есть Porsche, а сама игра куда лучше.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

**7.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Всем на удивление, очередной Need For Speed оказался довольно посредственной игрой, которой очень далеко до идеала.



# STREET SK8TER 2

**ЖАНР** спортивный симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Microcabin  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-4 **АЛЬТЕРНАТИВА** Tony Hawk Pro Skater

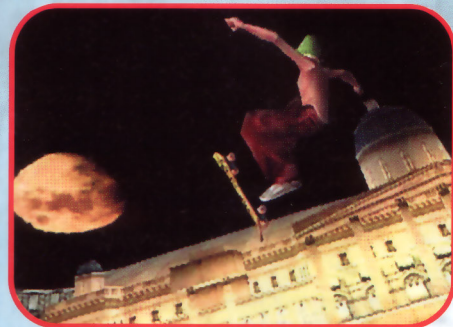


Говорят, история повторяется, и похоже, что это действительно так. Помню, лет двенадцать назад в моде был скейтбординг. Тогда каждый уважающий себя молодой человек (из тех, кого сейчас принято называть модным словечком - "тинейджер") всеми правдами и неправдами стремился заполучить заветную доску на колесах. Но мир молодежной моды непостоянен: прошло каких-то четыре года, и некогда популярное увлечение оказалось за бортом молодежной тусовки, и, как результат, сегодня скейту далеко до былой славы.

Однако хоронить колесную доску еще рано. Скейт жив и, более того, в последние годы стремительными темпами возвращает себе былую популярность, по крайней мере в мире виртуальных развлечений (ощутимо потеснив даже признанного фаворита последних лет - сноуборд). В результате чего мы на день сегодняшний имеем несколько весьма неплохих симуляторов скейтборда, включая Thrasher: Skate and Destroy и "хитовую" Tony Hawk's Pro Skater, плюс еще несколько должны появиться в самое ближайшее время. Однако, как ни парадоксально, возрождение жанра началось с громкого провала.

В тот день, когда Electronic Arts'овская Street Sk8ter появилась на прилавках магазинов, новоявленный жанр чуть было не был похоронен заживо. Игра провалилась по всем статьям, но вот год спустя EA решила взять реванш, выпустив Street Sk8ter 2.

Основным недостатком подобных игр всегда было отсутствие оригинальности. Если отбросить в сторону графику, персонажей и прочую мишуру, остается голый костяк, от игры к игре абсолютно не меняющийся. Street Sk8ter здесь не исключение: трамплин, прыжок, трюк, второй, третий... Приводим спортсмена в вертикальное положение, приземляемся, получаем положенные призовые очки и едем вперед к следующему трамплину. Основной акцент в SS сделан не на гоночный, а на трюковой элемент. То есть скейт служит не столько средством передвижения, сколько неким акробатическим снарядом, что, в общем-то, для подобных игр типично. Впрочем, во второй части Street Sk8ter'a есть определенная изюминка, выделяющая его среди конкурентов. Новым элементом, внесенным EA в жанр, стало время. Классическая система "чекпоинтов" (check-point) и ограничение во времени превращают SS в настоящую гонку, когда доля секунды решает все. Однако в погоне за скоростью не стоит забывать и про трюковую часть, поскольку кроме ограничения во времени существует также лимит по количеству набранных очков. Что дает игрокам при недоборе оных (очков) возможность насладиться созерцанием жизнеутверждающего экрана "You lose!". Только верно выдержанный баланс между скоростью и акробатикой приведет вас к победе. Впрочем, достигнуть этого баланса на удивление легко и, что самое главное, по силам любому игроку, поскольку Street Sk8ter - игра отнюдь не садистская, а



самая что ни есть добрая и аркадная. Аркадная до мозга костей, начиная от трасс (о которых мы еще поговорим) и заканчивая управлением.

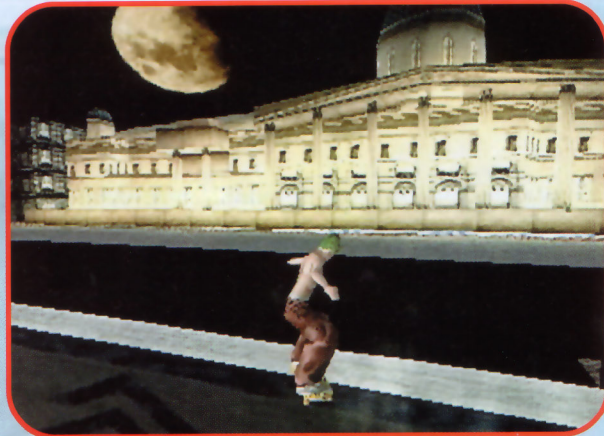
Управлять виртуальным спортсменом - сплошное удовольствие. Благодаря удачной раскладке кнопок джойпада и грамотной системе управления на освоение в игровом мире уходит не более получаса, по прошествии которых игра превращается в сплошное удовольствие. Возьмем для примера хотя бы такой "колкий" для подобных игр момент, как выполнение трюков. Просто и элегантно. Прыгнули, зажали "шифт" (L1 или R1), затем нажимаем во всевозможных последовательностях кнопочки, стрелочки, и послушный вашей воле скейтбордист начинает выделывать самые невероятные кульбиты, потом "шифтик" аккуратненько отпустили, приземлились и поехали дальше. Вам даже не придется беспокоиться о том, чтобы вернуть виртуального спортсмена обратно в вертикальное состояние - добрый CPU PlayStation, науськанный Electronics Arts, выполнит эту занудную процедуру за вас автоматически. Куда уж проще? "Вот-вот - слишком просто!" - возмутятся многие. Дескать, "убили идею! опошлили концепцию! отняли единственную радость!" и т.д. Не буду спорить, упрощение всегда было шагом спорным, однако в случае с SS оно, пожалуй, игре пошло на пользу. Переложив на компьютер функцию поддержания равновесия, EA тем самым дала игроку возможность полностью сосредоточиться на выполнении трюков. А их в игре превеликое множество, причем у каждого персонажа свои. Да еще и комбинации из них можно составлять, таким образом загробая повышенные призовые очки большой совковой лопатой.

Кстати, интересный момент: с каждой пройденной трассой ваш персонаж становится круче, то есть "быстрее, выше, сильнее" и все такое. Подобный "рост", естественно, дает



[1-2] Пусть данная игра и напоминает по своему виду знаменитый Tony Hawk, за ним ей пока не угнаться.





определенные преимущества. "Прокачанный" спортсмен начинает выполнять все более головокружительные трюки, более резво ездить и "прыгучее" прыгать. Что, в свою очередь, дает доступ к новым, ранее не доступным участкам, казалось бы, хорошо знакомых трасс...

Ну вот, наконец, мы и добрались до трасс. Один из самых больших плюсов Street

Sk8ter, да, мелочи, но именно из таких мелочей, в конечном счете, и состоит игра. Естественно, не забыты и любители секретов и тому подобных "фенечек". Специально для них в игре предусмотрено несколько секретных трасс, а также множество объездных маршрутов и местечек, куда, кажется, запрыгнуть нельзя, но, на самом деле, если очень захотеть, то можно.

К отличному дизайну уровней Electronic Arts добавила не менее качественную графику. Дизайн использован "мультяшный", многоцветный и "добрый". Хорошее текстурирование, без малейших намеков на выпадение

Как всегда, серьезно и с размахом отнеслась EA к подбору музыкального сопровождения: на этот раз слух игроков будут улаживать Del the Funky Homosapien, Shootyz Groove и Ministry. Что, однако, не спасло саундтрек игры от определенной невыразительности. Может, мне только кажется, но в последнее время EA уж слишком погрязла в модности, альтернативности и концептуальности, что немного приелось. Хочется чего-нибудь нового. Впрочем, звук всегда можно выключить, а что касается приобретения Street Sk8ter - 2 в свою коллекцию - решайте сами. Игра определенно хороша. Не так, как Tony Hawk's Pro Skater, но... Так что если вдруг возникнет необходимость в качественном симуляторе скейта (помимо упомянутого TH), обратите внимание.

Алексей Ковалев

Основной акцент в SS сделан не на гоночный, а на трюковой элемент. То есть скейт служит не столько средством передвижения, сколько неким акробатическим снарядом

Sk8ter - трассы. Аркадные в основе своей, они берут не реалистичностью, но грамотным дизайном и оригинальностью. Тут вам и холмистые пригороды Сан-Франциско, и извилистые улочки Майами, и даже Москва. Да-да, наша старушка Москва вместе с Кремлем и собором Василия Блаженного. Не без казусов, конечно (Танки в центре города? Оригинально, но многое спорно.), однако сам факт вызывает чувство умиления. Помнят еще про нас! Приятно порадовало изобилие интерактивных предметов: голуби, разлетающиеся из-под колес в Вашингтоне, перевернутые урны, звенящие от прикосновения колокольчики и прочая приятная мишура. "Мелочи," - скажете вы.

ния текстур, которым, если помните, грешил Tony Hawk's. Отличные спецэффекты, кстати, уникальные для каждой трассы (вроде вышеупомянутых голубей). Единственным бросающимся в глаза недостатком стала некоторая нестабильность в работе движка: скорость обновления графики (пресловутые fps - frames per second) то вдруг взлетает до заоблачных высот (60fps), то опускается ниже пределов приличия (12-15fps), превращая игру в слайд-шоу. Впрочем, вышеописанные проблемы по большей части выплывают на свет божий лишь при многопользовательской игре, в остальное же время SS выглядит более чем пристойно.

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Извлекая урок из своих прошлых ошибок Electronic Arts наконец-то смогла создать достойный симулятор скейтбординга. Так держать! Очередь за достойным симулятором бокса.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне приличная трюковая гонка, которую можно рекомендовать фанатам жанра.

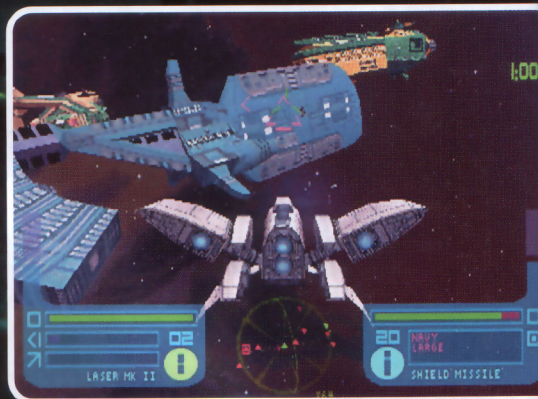


# COLONY WARS RED SUN

ЖАНР 3D action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Psygnosis/Leeds Studio  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Colony Wars

Симуляторы на PlayStation - гость редкий и у разработчиков особой любовью не пользующийся (я сейчас не о гонках). Дескать, жанр это высокоинтеллектуальный, сложный и посему для вышибания звонкой монеты из "легкомысленных" приставочников малопригодный.

Однако, с другой стороны, давно известно, что ничто так не привлекает рядового обывателя, как возможность "за просто так" раскурочить какой-либо образчик дорогостоящей современной техники. Поэтому творцы от мира видеоигр нет-нет да и поражают нас новинками жанра, впрочем, весьма серьезно "урезанными", дабы соответствовать предполагаемым запросам среднестатистического приставочного игрока. Так что симуляторами подобные игры можно назвать лишь с большой натяжкой. Это скорее некие подобию симуляторов, так сказать "симуляторы симуляторов", и степень их близости к



[1-3] Colony Wars уже в третий раз подряд поражает народ своей умопомрачительной для PlayStation графикой.





реальности, мягко говоря, оставляет желать лучшего. Решение проблемы "реалистичности" многие разработчики, как это ни парадоксально, видят в полном отказе от оной, помещая действие своих игр в самые невероятные фантастические миры. Хорошим примером здесь может послужить "космическая" серия от Psygnosis - Colony Wars (полностью нереалистичная, но, тем не менее, вот уже третий год прочно удерживающая позицию "лучший космический симулятор на PSX"), нынешней весной обретшая очередное продолжение - Colony Wars: Red Sun.

Итак, не столь отдаленное будущее, пламя многолетней свары между "Земной Федерацией" и колониями, впоследствии ставшей известной как "Война Возмездия" (истории этого конфликта посвящена Colony Wars - II: Vengeance), беснуется с незатухающей силой. Однако основная сюжетная линия в этот раз разворачивается вдали от событий большой политики на самом краю исследованной человеком галактики. Главный герой игры космический "джентльмен удачи" с французским именем Вальдемар (Valdemar) не принадлежит ни к одной из противоборствующих группировок (если кто запомнил - Navy и League). Он одинокий волк, и единственная сила, способная повлиять на его действия, - это личная выгода и деньги. Этакий сорвиголова, благородный бандит фотонной эры (во многих западных изданиях его сравнивают со знаменитым лукасовским Ханом Соло). В этот раз Вальдемар по просьбе нанимательницы - загадочной императрицы Мадженты (Magenta) - пытается отыскать легендарный корабль "Red Sun" и приподнять завесу тайны, его окружающей.

Поиски приводят его к "древней колыбели человечества" - Земле, где в финальной яростной схватке сцепились Navy и League. Попеременно сражаясь меж двух огней помогая одним, обводя вокруг пальца других, а порой действуя сам по себе, Вальдемар должен спасти Землю от разрушения (трогательно, не

**Когда вышла Vengeance, многие говорили, что PSX достигла предела совершенствования закрыт... Psygnosis доказала, что это не так. Медленно, но верно британцы продолжают совершенствовать свое детище, доводя Colony Wars до совершенства.**

правда ли?) и выполнить свою миссию. Причем выбор стороны, к которой примкнет наш герой, целиком и полностью зависит от игрока, и, что весьма любопытно, выбор этот не окончательный, и в процессе игры Вальдемар в любой момент (из предусмотренных разработчиками) волен сменить убеждения и переключиться к противоборствующей группировке. Сама же сюжетная линия имеет нелинейное построение и в конце концов приведет игрока к одной из двух стильных и весьма неожиданных развязок (в зависимости от воен-

ных успехов Вальдемара и его "клановой" принадлежности). Однако чтобы воочию убедиться в их стильности, среднестатистическому игроку, по идее, потребуется порядка 30 часов прохождения. Не знаю, каким образом Psygnosis получила подобную цифру, лично у меня данный процесс занял минимум часов на десять больше. Стараниями программистов и дизайнеров в два компакт-диска Red Sun Leeds Studio умудрилась впихнуть целых пятьдесят миссий. А прохождение некоторых из них (особенно ближе к финалу) - занятие дос-

таточно тягостное и требующее определенных усилий. Впрочем, ничего подобного ужасам, которые мы видели в переусложненной Colony Wars: Vengeance в Red Sun нет. Psygnosis извлекла урок из своих прошлых ошибок, и новая часть ее космической эпопеи наконец повернулась лицом к игрокам. Возможно, помогла полная смена команды разработчиков: Red Sun разрабатывался новым подразделением Psygnosis - Leeds Studio, а место главного дизайнера вместо ушедшего из компании Майкла Элиса (Mike Ellis) занял Саймон Стрэтфорд (Simon Stratford).

Приток новой крови пошел игре на пользу. Leeds элегантно, на свой манер, отредактировала Colony Wars, изящно прикрыв проплешины в игровом процессе (лазером... чик-чик) и по мере сил избавившись от неровностей и перекосов. Так, весьма существенной доработке подвергся искусственный интел-







**Red Sun выглядит куда симпатичнее предшественницы, да и играется не в пример лучше. Что и говорить, Leeds проделала титаническую и весьма качественную работу, за единственным но**

лект. Понятное дело, окончательно искоренить "триггерный синдром" Psygnosis не удалось, но в целом появились тенденции на улучшение. AI уже не всегда прет напролом, со всей дури паля направо и налево, может и выкинуть что-либо достойное внимания. К примеру, уйти с линии огня и выждать, пока перезарядятся щиты, или вполне сносно провести групповую атаку. Единственное, что раздражает, как и прежде, это ваши компьютерные союзники. Стадо стегоцефалов! Такое ощущение, что они присутствуют в Red Sun исключительно с одной целью - раздражать игроков и мешать им спокойно пройти игру

(если это так, то снимаю шляпу - Leeds это действительно удалось). Впрочем, бог с ними (толку от электронных друзей всегда было немного), ведь, в целом, игра стала лучше, динамичней и, что меня порадовало неимоверно, гораздо проще. Уровень сложности наконец-то стал адекватен требованиям, предъявляемым к игре как средству развлечения, а не способу изощренной пытки.

Также весьма благоприятным изменением подверглось управление. Пускай по-прежнему путанное и требующее определенного времени на привыкание, но оно все же не в

пример дружелюбнее, чем в предыдущих версиях. Наконец-то стало возможным по-человечески управлять кораблем при помощи аналогового контроллера, появилась нормальная поддержка Dualshock. Так что теперь уже можно не только пытаться с грехом пополам существовать, а жить вполне полноценной виртуальной жизнью.

Раз уж все равно заговорили о технической стороне, думаю, будет нелишне сказать пару слов о графике. Когда вышла Vengeance, многие говорили, что PSX достигла предела возможного, что путь для дальнейшего совершенствования закрыт... Psygnosis доказала, что это не так. Медленно, но верно британцы продолжают совершенствовать свое детище, доводя Colony Wars до совершенства. В случае с Red Sun была существенно доработана (точнее, практически заново создана) система освещения. Добавлен совершенно новый (и очень хороший) алгоритм для создания в реальном времени динамических эффектов взрывов. Ушли в прошлое кое-какие "баги" (программные ошибки), связанные с построением трехмерных моделей, плюс еще множество менее значительных усовершенствований. В результате, чего и следовало ожидать, Red Sun выглядит куда симпатичнее предшественницы, да и играется не в пример лучше. Что и говорить, Leeds проделала титаническую и весьма качественную работу, за единственным но. Несмотря на все старания, британцам так и не удалось избавиться от главного недостатка серии, а именно ее колоссальной, не выразимой словами занудности. И здесь ни отличная графика, ни нелинейный сюжет, ни даже пресловутый игровой процесс изменить что-либо не в силах. Впрочем, своя доля успеха Red Sun в любом случае гарантирована. Поскольку достойных конкурентов в данном жанре у Psygnosis нет, а на безрыбье, как известно...

Алексей Ковалев

## РЕЗЮМЕ



### МНЕНИЕ АВТОРА

Очередная полухитовая игра от Psygnosis. Уже лучше, чем было, но все еще хуже, чем хотелось бы. Игра для поклонников серии.

### ОЦЕНКА

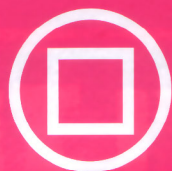
ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



### СЛОВО РЕДАКТОРА

К сожалению, Red Sun не сможет изменить вашего отношения к серии Colony Wars. Но от этого она хуже не стала.





# ТАКТУКА

52

SYPHON FILTER 2

52



Продолжение шпионского боевика Syphon Filter, первая часть которого заслужила себе славу одной из самых сложных игр нашего времени, оказалось не менее труднопроходимым, чем оригинал.

Без публикации его детального прохождения мы обойтись не могли. Будем надеяться, что оно вам действительно поможет.

PlayStation



# SYNCHRON FILTER 2

## Диск #1.

### Миссия # 1: Colorado Mountains.

#### Цель #1: Найти агента Chance'a и транспондер.

Вы спускаетесь вниз на парашюте. Планируйте на скалу, находящуюся за агентами GI (для управления парашютом используйте крестовину джойстика). Оказавшись на скале, возьмите из ящика автомат H-11 и спрыгивайте вниз. Поговорите с группой GI. Перейдите в режим снайпера (кнопка L1) и оглянитесь по сторонам. Вдалеке вы увидите

еще одного агента. Двигайтесь к нему. После разговора с GI возьмите лежащую неподалеку винтовку M16 и направляйтесь к пещере. Следуйте за союзниками. Добежав до конца тоннеля, поверните налево и пройдите немного вперед. Подберите дробовик и бегите к входу в пещеру, возле которого лежит сигнальная ракета (красный огонек). Идите вперед. Вы встретите еще двоих GI, которые сообщат вам, где находится Chance. Выйдя из пещеры, вы встретите Chance'a, который даст вам транспондер.



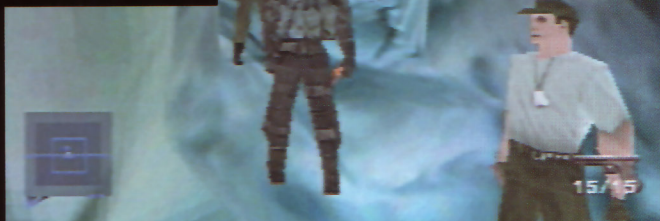
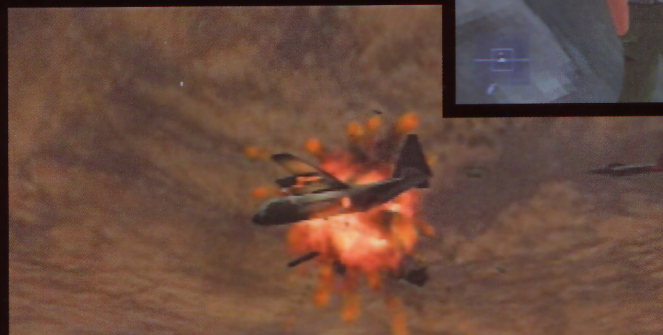
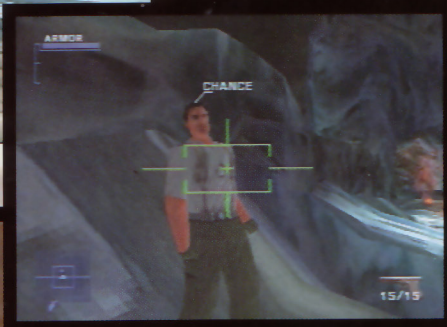
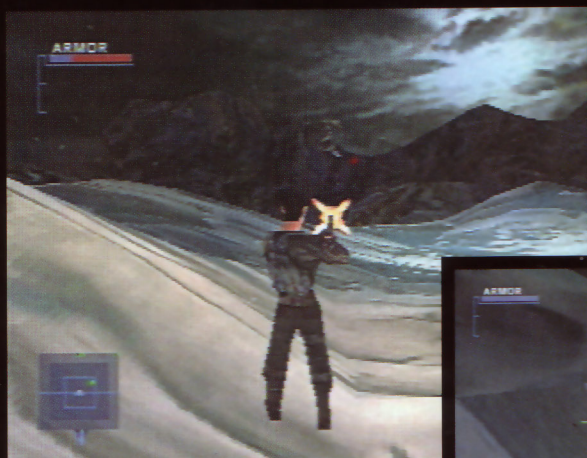
#### Цель #2: Установить транспондер.

Сразу после передачи транспондера на вас нападут вражеские подразделения. Не обращая на них внима-

ния, возвращайтесь обратно к GI, находящимся в тоннеле. Один из солдат противника выстрелил из гранатомета и начался обвал. Чтобы избежать гибели, быстро бегите вперед. Оказавшись в безопасности, вернитесь к обвалу. Агент сообщит вам, что одного из наших завалило. Направляйтесь к тому месту, где вы подобрали дробовик, по пути избавляясь от наиболее назойливых врагов. Найдите проход между скал, рядом с которым лежит сигнальная ракета. Пройдите немного вперед и расстреляйте четверых солдат. Заберитесь на самую высокую скалу и установите на вершине транспондер.

#### Цель #3: Найти C-4 и расчистить завал.

Следуйте к началу уровня. Перебейте охрану и найдите погибшего GI. Возьмите с тру-



#### Советы по выживанию



1. Старайтесь поражать врагов в голову, так вы сэкономите время и патроны.
2. По незнакомой территории лучше всего передвигаться тихим шагом (кнопка X).
3. Активно используйте кнопки L2 и R2, чтобы уклоняться от вражеских выстрелов.
4. Когда вы крадетесь за каким-либо человеком, соблюдайте небольшую дистанцию, иначе будете обнаружены.

5. Не кидайте гранаты в замкнутых помещениях, можете сами на них подорваться.
6. В некоторых местах игры вам будут встречаться снайперы, которые попытаются застрелить вас в голову. Чтобы этого не произошло, постоянно находитесь в движении.
7. В большинстве случаев, когда вы видите противника, то и он тоже вас видит. Но есть один способ перехитрить AI. Спрячьтесь за углом и перейдите в режим снайпера,

- используйте кнопки L2 и R2, чтобы выглянуть из-за угла. В таком положении вы будете видеть врага, а он вас нет.
8. После смерти врага пробегите по его телу и возьмите оставленные боеприпасы.
9. Никогда не наступайте на открытый огонь, иначе сгорите.
10. По окончании миссии не забывайте сохраняться.





## Оружие



### 9mm (Пистолет).

Скорострельность: 3.

Урон: 2.

Обойма: 15.

Максимальное кол-во патронов: 90.

Стандартное оружие, которое может пригодиться лишь на начальных стадиях игры.



### Silenced 9mm (Пистолет с глушителем).

Скорострельность: 3.

Урон: 2.

Максимальное кол-во патронов: 90.

Отличается от обычного пистолета тем, что имеет глушитель. Незаменим в миссиях, где следует действовать тихо и незаметно.



### Silenced Sniper Rifle (Снайперская винтовка с глушителем).

Скорострельность: 2.

Урон: 2.

Обойма: 10.

Максимальное кол-во патронов: 30.

Основное преимущество данного оружия заключается в том, что оно способно поражать цели на дальних дистанциях. Идеально подходит для нейтрализации часовых.



### Silenced HK-5 (Автомат с глушителем).

Скорострельность: 4.

Урон: 3.

Обойма: 32.

Максимальное кол-во патронов: 192.

HK-5 — один из самых популярных автоматов в мире. Обладает повышенной скорострельностью и неплохим уроном. Благодаря глушителю может использоваться практически в любой миссии.



### G-18 (Пистолет-автомат)

Скорострельность: 5.

Урон: 2.

Обойма: 33.

Максимальное кол-во патронов: 198.

Так как скорострельность G-18 равняется шестидесяти выстрелам в секунду (в реальной жизни, естественно), то его можно с уверенностью назвать наиболее смертоносным пистолетом-автоматом в мире. Отлично подходит для ближнего боя.



### K3G4 (Штурмовая винтовка).

Скорострельность: 4.

Урон: 2.

Обойма: 20.

Максимальное кол-во патронов: 120.

Пули от K3G4 сделаны из тefлона, поэтому с легкостью пробивают бронежилеты противников. Жаль, что встречается эта винтовка довольно редко.



### M79 (Гранатомет).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: 15.

Из этого гранатомета можно убить практически любого врага. Обладает колоссальным уроном и большим радиусом действия, что позволяет поражать сразу несколько целей.



### Air Taser (Электрошок).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: нет.

В отличие от своего младшего собрата, может использоваться на расстоянии. Главный недостаток состоит в том, что Air Taser нельзя применять против врагов, одетых в бронежилет.



### Knife (Нож).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: нет.

Нож следует использовать для уничтожения одиночных целей.



### Crossbow (Арбалет).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: 5.

Арбалет применяется в случае, когда цель находится в труднодоступном месте и ее нельзя поразить электрошоком.



### M16 (Штурмовая винтовка).

Скорострельность: 4.

Урон: 2.

Обойма: 30.

Максимальное кол-во патронов: 180.

M16 — это оружие, которое обладает маленьким весом, высокой точностью и малой отдачей. В общем, выбирайте — не пожалеете.



### 45 (Кольт).

Скорострельность: 2.

Урон: 3.

Обойма: 10.

Максимальное кол-во патронов: 60.

Отличный пистолет, единственным недостатком которого является малая скорострельность.



### BIZ-2 (Пистолет-автомат).

Скорострельность: 4.

Урон: 3.

Обойма: 66.

Максимальное кол-во патронов: 366.

Весьма сбалансированное оружие, незаменимое практически в любых ситуациях.



### Pk102 (Штурмовая винтовка).

Скорострельность: 4.

Урон: 2.

Обойма: 30.

Максимальное кол-во патронов: 180.

Не что иное, как автомат Калашникова. Будет незаменим в миссиях на территории России.



### Grenade (Граната).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: 10.

Граната — она и в Syphon filter — граната.



### Gas Grenade (Газовая граната).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: 10.

То же самое, что и обычная граната, только вместо осколков используется газ. Рекомендуется для поражения сразу нескольких целей.



### C4 (Пластиковая взрывчатка).

Скорострельность: нет.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: нет.

C4 — мощнейшая взрывчатка, которая используется для разрушения больших объектов.



### Hand Taser (Электрошок).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: нет.

С помощью электрошока вы будете избавляться от нейтральных целей (солдат, заключенных и т.д.). Имеет существенный недостаток: необходим прямой контакт с жертвой.



### H11 (Автомат).

Скорострельность: 5.

Урон: 1.

Обойма: 50.

Максимальное кол-во патронов: 300.

Довольно-таки обычный автомат, оснащенный маломощным оптическим прицелом.



### Teargas Gun (Газовая пушка).

Скорострельность: 1.

Урон: 5.

Обойма: нет.

Максимальное кол-во патронов: 5.

Из этого оружия нельзя никого убить, зато можно на время усыпить.







## Режим Multiplayer



### Многопользовательские арены.

В Syphon Filter 2, кроме одиночного, присутствует еще и многопользовательский режим игры. В нем двум игрокам предлагается сразиться между собой на специальных аренах. Изначально список арен небольшой, но его можно пополнить, выполнив во время основной игры определенные действия.

#### Миссия #1: Colorado Mountains.

Найдите автомат H-11 в пещере у водопада, чтобы открыть арену "Colorado Rockies".

#### Миссия #3: Colorado Interstate 70.

Найдите бинокль, который находится в первом тоннеле за зеленой дверью, чтобы открыть арену "Caves".

#### Миссия #8: C-130 Wreck Site.

Убейте в конце уровня Archer'a с одного выстрела, чтобы открыть арену "Jungle".

#### Миссия #9: Pharcom Expo Center.

Найдите Girly meg в шкафчике, который находится неподалеку от выставки Марса, чтобы открыть арену "Pharcom Incubator Lab".

#### Миссия #11: Moscow Club 32.

Убейте трех охранников в самом начале уровня до того, как они успеют кинуть гранаты, чтобы открыть арену "Disco Basement".

#### Миссия #12: Moscow Streets.

Найдите автомат PK-102 в одной из белых машин, которые

попытаются вас сбить, чтобы открыть арену "Rhoemer's Bunker".

#### Миссия #13: Volkov Park.

Убейте врагов в самом начале уровня до того, как они успеют взорвать автомобиль, и возьмите из него BIZ-2, чтобы открыть арену "Surreal".

#### Миссия #15: Aljir Prison Break-in.

Пройдите уровень, ни разу не выстрелив из арбалета, чтобы открыть арену "Aljir Prison".

#### Миссия #19: New York Slums.

Найдите прачечную в горящем доме и вытащите из стиральной машины грязное белье, чтобы открыть арену "City Park, DC".

### Дополнительные герои для Multiplayer.

Как и секретные арены, дополнительные герои открываются после определенных действий в основной игре.

#### Миссия #2: McKenzie Airbase Exterior.

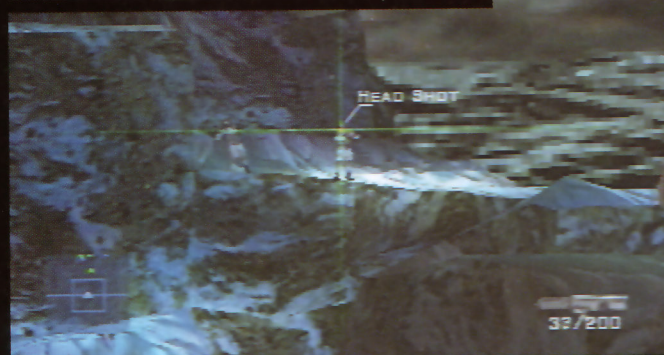
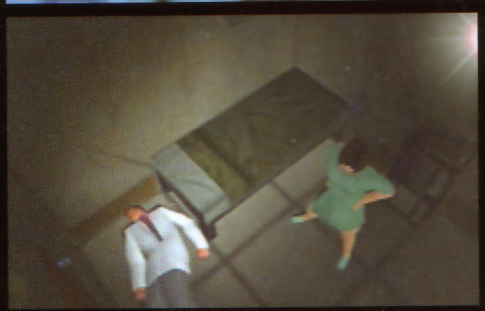
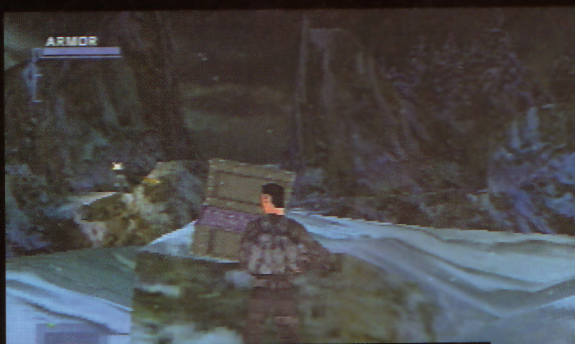
Пройдите миссию менее чем за три минуты, чтобы разблокировать первый набор героев.

#### Миссия #8: C-130 Wreck site.

Пройдите миссию менее чем за три минуты, чтобы разблокировать набор персонажей из оригинального Syphon Filter.

#### Миссия #20: New York Sewer.

В конце уровня поднимитесь до конца по лестнице и возьмите M79, чтобы разблокировать персонажей из Syphon Filter 2.



па С-4. Бегите к завалу. Установите на валунах С-4 и отбегите подальше, чтобы вас не задело взрывом.

#### Цель #4: Уничтожить снайперов.

Очистив проход, двигайтесь вперед. Выйдя из пещеры, первым делом нейтрализуйте солдата с гранатами, который стоит на выступе справа. Подойдите к краю водопада и повисните на руках. Вы увидите внизу проход, в котором сможете взять H-11. Перепрыгните водопад и идите вперед. Пробежав через тоннель, вы увидите, как группа

GI отстреливается от снайперов. С помощью кувырков доберитесь до союзников. Затем бегите направо и залезайте на гору. Убейте первого снайпера и возьмите из ящика гранаты. Киньте во второго снайпера гранату.

#### Цель #5: Защитить агентов GI.

Бегите вперед. На GI нападут несколько солдат. Перебейте их всех, после чего направляйтесь в ущелье.

#### Миссия #2: McKenzie Airbase Exterior.

#### Цель #1: Найти стимулятор адреналина.

В этой миссии вы играете за агента Lian Xing. Она поражена вирусом, и у вас есть







# РАБОТАЕМ БЕЗ БАТАРЕЕК!



Энергия нужна всегда. И не только кроликам.  
**ХАКЕР** - лучшее средство от острой энергетической недостаточности.  
 В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана.  
 Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.  
 Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка **ХАКЕР** и ты сможешь:  
 всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...  
 протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...  
 подготовиться к экзамену за одну ночь...  
 Выпей еще одну и ты узнаешь  
 что такое 11 часов акробатического секса!!!

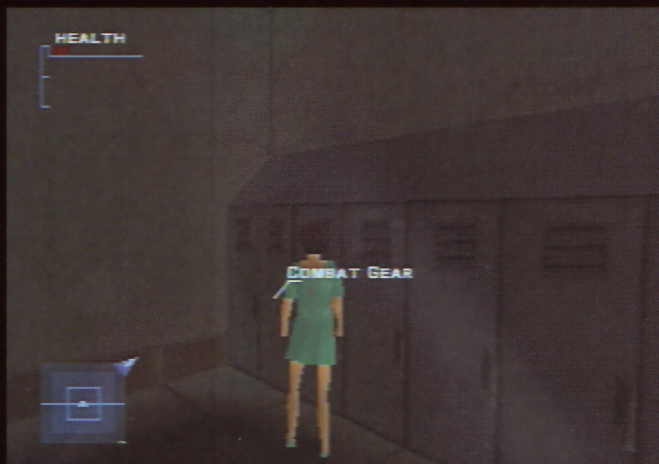
**ХАКЕР**  
 ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК



Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2711, 402-2712, 402-0930

[www.tigerdrink.com](http://www.tigerdrink.com)





всего две минуты на то, чтобы ввести инъекцию, которая временно приостановит его действие. Направляйтесь к выходу из палаты. Подождите, пока охранник пройдет мимо вас, после чего выходите в коридор. Идите в проход справа от палаты. Пройдя немного вперед, вы увидите двух докторов. После того как они уйдут, заходите в комнату, из которой вышла женщина. Подойдите к этажерке и вводите инъекцию (adrenaline shot).

## Цель #2: Найти снаряжение.

Выходите из палаты и бегите в коридор слева. Добежав до конца коридора, незаметно (кнопка **ⓧ**) проберитесь мимо охранников в комнату A6. Последует небольшой видеоро-

лик. Нажмите на выключатель (Switch) справа от окна. Стекло отодвинется, и вы сможете попасть в следующее помещение. Выходите через черную дверь и следуйте в коридор напротив. Дойдя до таблички Exit, остановитесь и подождите, пока охранник уйдет. Осторожно прокрадитесь мимо окна и поверните направо. Зайдите в комнату B1 и возьмите из ящика Combat Gear.

## Цель #3: Побег.

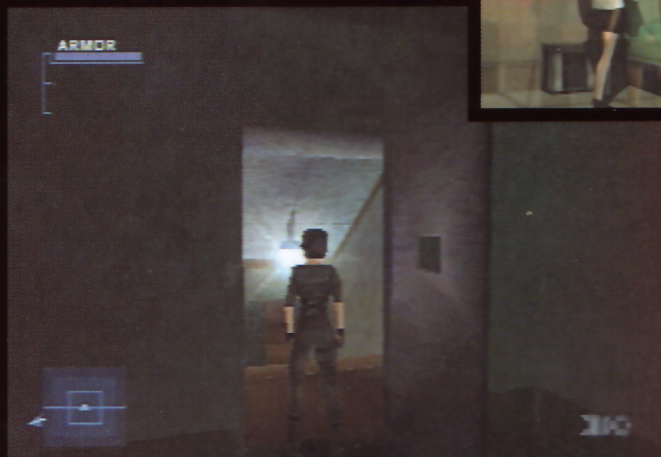
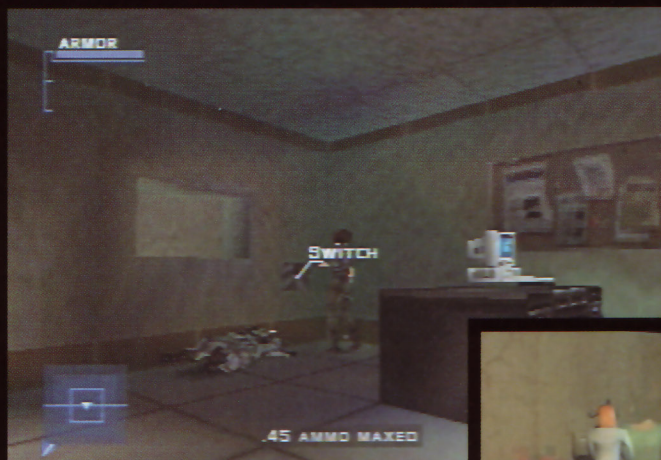
На этом участке вам ни в коем случае нельзя использовать огнестрельное оружие. Нейтрализуйте с помощью электрошока (Hand Taser) охранника, стоящего возле окна. Нажмите на выключатель рядом с ок-

ном. В коридоре откроется дверь. Быстро бегите в нее. Оказавшись в следующем коридоре, затаитесь в нише возле двери. Когда мимо вас будет проходить солдат, используйте электрошок. Двигайтесь вперед. За поворотом вы увидите еще одного охранника. Дождитесь подходящего момента и вырубите его. Следуйте до конца коридора.

## Миссия #3: Colorado Interstate 70.

### Цель #1: Добыть оружие.

Первым делом помогите Chance'y справиться с нападающими. Их всего трое. Первого (ближайшего к вам) зарежьте ножом и возь-





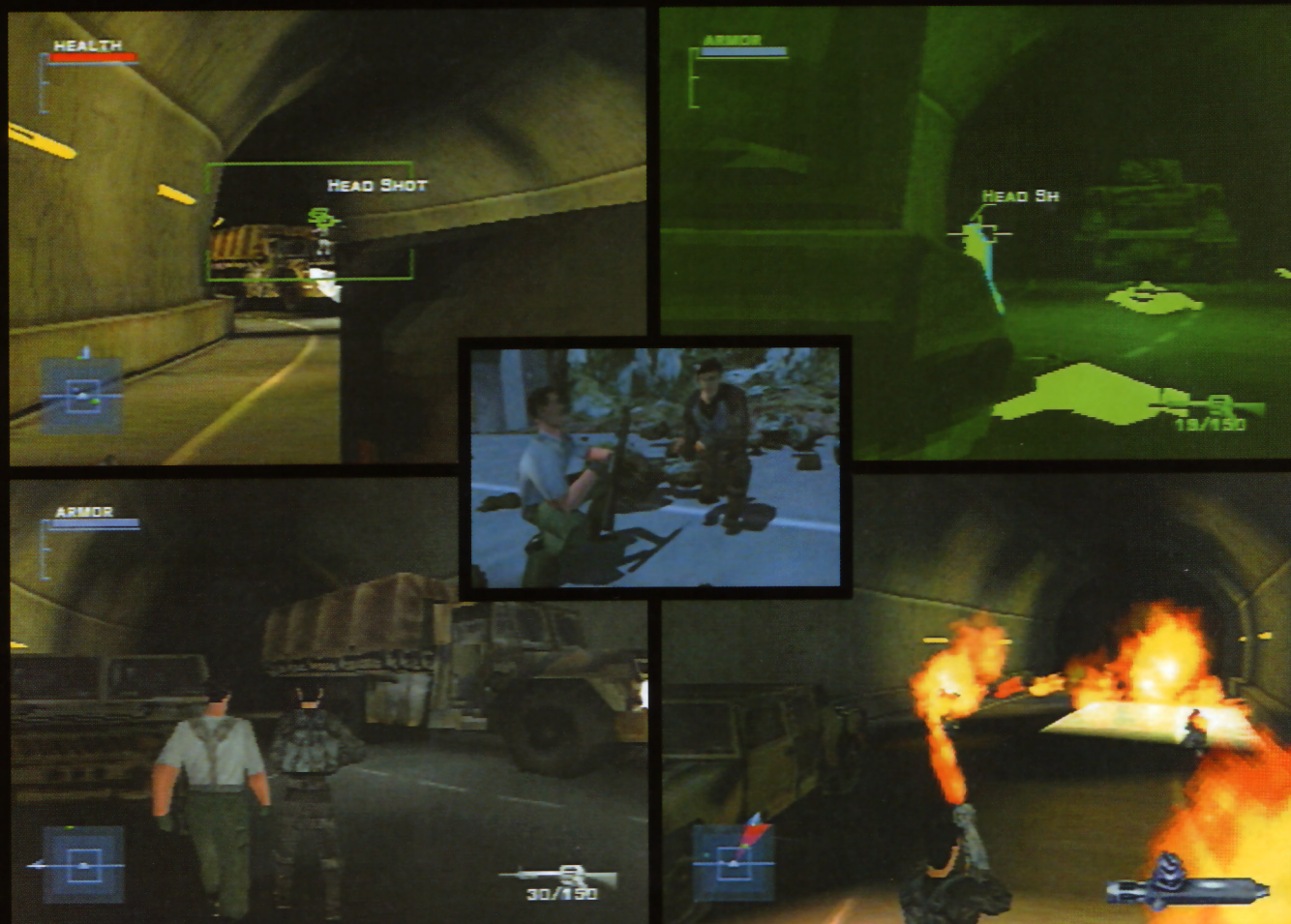
СУПЕР ДЖОЙСТИК



Dual  
Shock







мите M16. Второго поразите в голову (Head shot). Оставшиеся патроны потратьте на третьего (лучше всего воспользоваться автоматическим прицеливанием). Разделавшись с врагами, подберите боеприпасы и бегите в тоннель.

## Цель #2: Найти место катастрофы C-130.

Добежав до зеленой двери, откройте ее и заходите внутрь. Идите налево. В небольшом

помещении вы сможете найти бинокль (Binoculars). Возвращайтесь обратно к Chance'у. Двигайтесь вперед по тоннелю. Дойдя до грузовика, возьмите из кузова полный боекомплект 9mm. Продолжайте бежать прямо. Когда вы достигнете бензовоза, на вас нападут солдаты противника. Воспользуйтесь шлангом заправщика, чтобы их поджарить (будьте осторожны, враги атакуют с двух сторон). Подберите оставшиеся после врагов боеприпасы и выходите из тоннеля.

Далее есть два способа прохождения. Первый: использовать огнестрельное оружие и перебить всех противников, тем самым подняв тревогу. Второй: тихо и незаметно пробираться вперед, аккуратно нейтрализуя часовых с помощью ножа. Так или иначе, вы окажетесь в следующем тоннеле. Перебейте охрану и запомните дверь, которая ведет к генератору. Подойдите к Chance'у. Он предложит вам своеобразный план.

## Цель #3: Обесточить тоннель.

Chance сдастся в плен и отвлечет внимание солдат, а от вас потребуется обесточить тоннель. Пробритесь по бордюру к грузовику и возьмите из кузова гранаты (Grenades). Бегите к генератору. Взорвите его с помощью гранат, после чего возвращайтесь к Chance'у. Расстреляйте врагов и направляйтесь к концу тоннеля.

## Миссия #4: 1-70 Mountain Bridge.

### Цель #1: Устранить командира (человек в белой униформе) до того, как он отдаст приказ взорвать мост.

Нашей главной задачей является разминирование моста, но сначала нужно устранить командующего, который руково-







дит подрывными работами. Осторожно подойдите к краю моста и повисните на руках. Карабкайтесь направо до грузовика. Залезайте на мост и возьмите из кузова дробовик, снайперскую винтовку и газовые гранаты (делайте все очень быстро, так как рядом с грузовиком ходит патруль). Возвращайтесь к командиру и киньте в него газовой гранатой. Он задохнется, и вы сможете приступить к разминированию моста.

### Цель #2: Разминировать четыре бомбы.

Бомбы находятся под мостом и отмечены на радаре синей точкой. К каждой из них приставлен часовой, который в случае тревоги произведет взрыв. Спускайтесь вниз и очень осторожно снимайте часовых, а затем разминируйте бомбы. Когда последняя из них будет обезврежена, поднимайтесь на мост и расстреляйте охранников.

### Цель #3: Освободить захваченных агентов GI.

Бегите в тоннель. Вы наткнетесь на агентов GI и двух охранников. Воспользовавшись снайперской винтовкой, наведите прицел на голову стоящего противника и подождите, пока второй солдат сравняется с ним. Произведите выстрел. Вы убьете одновременно двух охранников и освободите GI. После того как агенты подберут оружие, вам предстоит сопровождать их. Бегите вле-







ред по тоннелю. Вам будут преграждать путь вражеские грузовики. Стреляйте по бензобакам, чтобы нейтрализовать солдат, которые находятся поблизости. Расстреляв три машины с охраной, вы сможете закончить этот уровень.

## Миссия: #5: McKenzie Airbase Exterior.

### Цель #1: Добыть оружие с глушителем.

Пройдите немного вперед, вы увидите двух беседующих охранников. Через некоторое время один из них уйдет. Подкрадитесь к

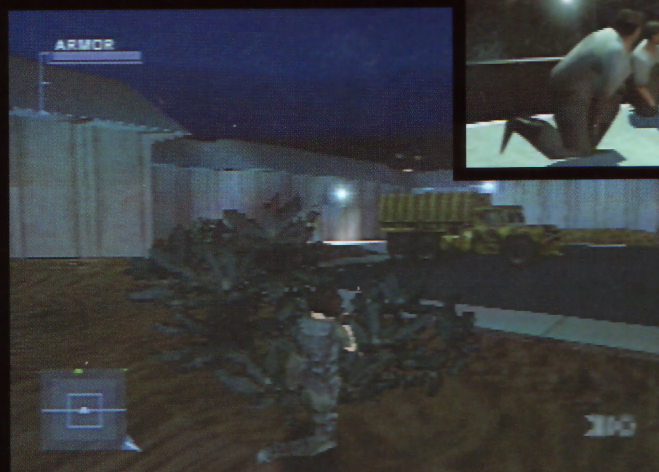
тому, что остался, и нейтрализуйте его с помощью электрошока. Бегите за вторым охранником. Добежав до грузовиков, подожгите, пока пройдет солдат, и как только он повернется к вам спиной, оглушите его. Возьмите из кузова машины снайперскую винтовку.

### Цель #2: Устранить пилота и повредить самолет.

От грузовика идите налево. Устраните охранника и заходите в проход между зданий.



Заберитесь с помощью каменного блока на крышу. Подойдите к противоположному краю крыши и прыгайте вниз. На шум прибежит охранник. Спрячьтесь за машиной, а когда появится солдат, вырубите его. Заходите в здание и, используя зеленые коробки, обойдите часового. Следуйте прямо по коридору. Вы наткнетесь на Morgan'a и Falkan'a. Немного поговорив, они уйдут. Стоя за углом, избавьтесь от охранника. Выходите на улицу и направляйтесь к ангару справа. Используя выключатель, откройте дверь и заходите внутрь. Пройдя немного по коридору, вы увидите самолет. Найдите место, откуда можно будет видеть трап, и







застрелите пилота из снайперской винтовки. Зайдите под самолет и воспользуйтесь панелью доступа (F-22 Access panel).

### Цель #3: Получить информацию от Holman'a.

В ангар зайдет охранник, и вам нужно нейтрализовать его до того, как он увидит тело пилота. Выходите из ангара и идите в ту сторону, в которую пошли Morgan и Falcon.

Прокрадитесь мимо двух охранников. Разбейте с помощью снайперской винтовки прожектор. Заходите за шлагбаум и двигайтесь прямо. Дальше вам потребуется повиснуть на кузове проезжающей машины, чтобы проехать мимо часовых. Спрыгните возле входа в здание и заходите внутрь. Бегите прямо по коридору. В конце прохода вы увидите охранника. Подождите, пока он не уйдет, после чего выходите на улицу. По

окончании видеоролика следуйте за Holman'ом. Дождитесь момента, когда охранник отойдет от него, и тихим шагом, подкрадитесь к информатору.

### Цель #4: Активизировать транспондер.

После допроса Holman'a вырубите с помощью Taser'a часового, а затем выходите на улицу. Обойдите грузовик слева и заходи-





те в следующий ангар. В коридоре нейтрализуйте еще одного охранника и бегите в правый узкий проход. Достаньте снайперскую винтовку и выстрелите по прожектору, находящемуся на башне. Возвращайтесь обратно и выходите на улицу. Вырубите солдата, стоящего рядом с ящиками. Идите к грузовику. Заведите его (Truck ignition) и быстро прячьтесь за зданием. Грузовик привлечет внимание охраны, и вы сможете спокойно пробраться внутрь башни. Дойдя до лифта, поднимайтесь вверх. Оббегите кабину лифта справа, чтобы незаметно нейтрализовать охранника у карты. Теперь оглушите солдата возле диспетчерского пульта. Нажмите на стене выключатель, управляющий транспондером (Get Transponder Frequency).

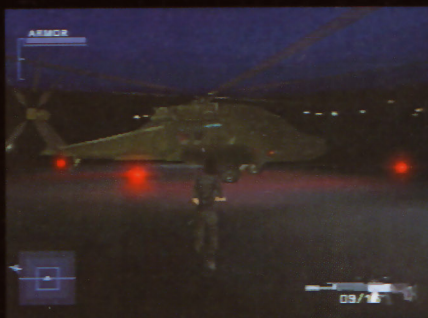
## Цель #5: Убить агента и угнать вертолет.

Спускайтесь вниз на лифте и бегите прямо по коридору. Вы увидите Falkan'a, беседующего с солдатом. Оглушите охранника и застрелите Falkan'a из снайперской винтовки. Садитесь в вертолет.

## Миссия #6: Colorado Train Ride.

### Цель #1: Остановить поезд.

Вашей целью является добежать из одного конца поезда в другой. В начале уровня



прилетит вертолет и сбросит десант. Перебейте нападающих и бегите вперед по составу. В первой половине поезда будут встречаться враги стандартного образца, их довольно легко убить. Но ближе к концу вам придется бороться с элитными подразделениями противника, которые имеют в своем арсенале гранаты и бронежилеты. Чтобы без труда уничтожить солдата с гранатами, вам необходимо подойти к нему вплотную, тогда он будет использовать лишь стандартный пистолет. Бойцов в бронежилетах следует поражать в голову из M16.

## Миссия #7: Colorado Train Race.

### Цель #1: Остановить поезд.

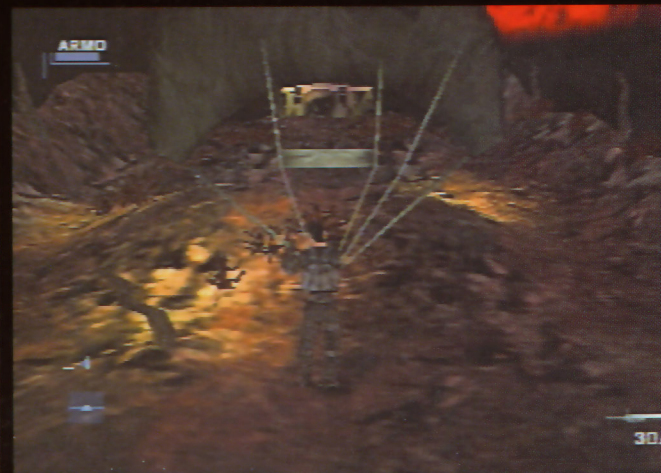
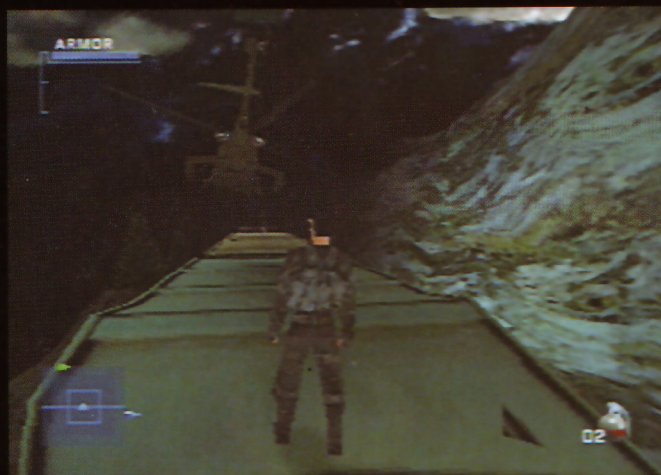
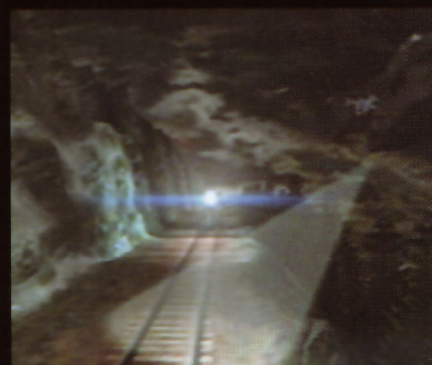
Эта миссия является продолжением предыдущей, только на этот раз вы имеете огра-

ничение во времени. Против вас выступают все те же солдаты, разве что здесь они немного лучше экипированы. Бегите все время прямо, по пути расстреливая врагов.

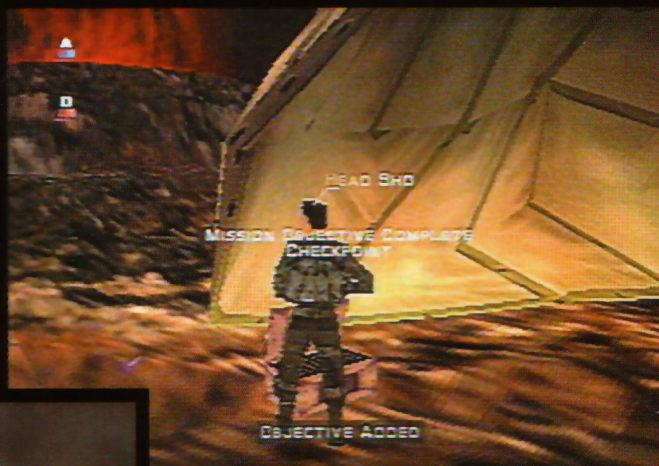
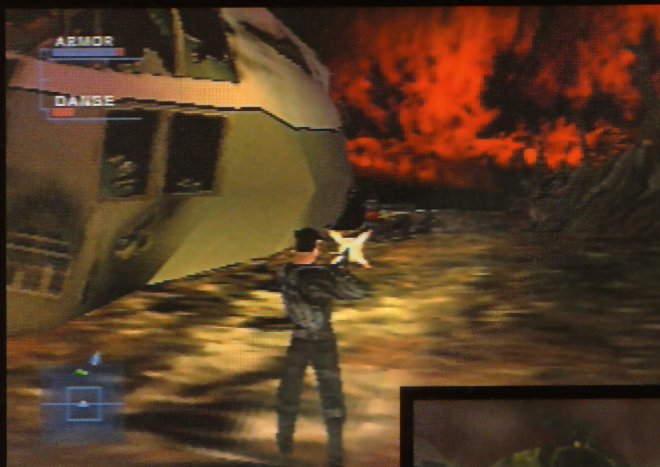
## Миссия #8: C-130 Wreck site.

### Цель #1: Возвратить диски данных.

Как только вы приземлитесь, по вам сразу же откроют огонь солдаты Archer'a. Перебейте всех, которые находятся вокруг вас, и бегите к обломкам самолета. На вас нападет еще одна группа террористов. Будьте осторожны: у одного из врагов есть гранаты. Уничтожив группу, пройдите немного вперед. Возьмите из ящика под обломками самолета снайперскую винтовку. Двигайтесь вперед, по пути расстреливая врагов. Добежав до обломков хвостовой части, вы найдете ящик с дисками данных.







## Цель #2: Забрать диски данных у Archer'a.

Сразу после того как вы возьмете диски, появится Archer, и по вам откроют огонь его снайперы. Используйте кувырки, чтобы добраться до укрытия. Уничтожьте снайперов с помощью снайперской винтовки и бегите к началу уровня, но будьте осторожны: на вашем пути встанут вновь появившиеся враги.



## Цель #3: Устранить Archer'a.

Archer пытается скрыться, зацепившись за вертолет. У вас есть всего несколько секунд на то, чтобы застрелить его. Есть два способа сделать это. Первый: вы достаете снайперскую винтовку и метким выстрелом убиваете Archer'a в голову. Второй: вы используете M16 и нацеливаете его тело свинцом. Insert disc #2.

за коробки, стараясь попадать в голову. Расправившись с оперативниками, соберите оружие и поднимайтесь вверх по лестнице. Слева в коридоре будет вентиляционная решетка. Разбейте ее и залезайте внутрь. Проползите через шахту.

## Checkpoint #1.

Вы окажетесь в следующей части здания. Повернитесь направо и идите вперед, по пути расстреливая вражеских агентов. Если необходимо, то можете взять из ящика бронжилет. Дойдя до зала с макетом луны,

убейте нескольких охранников и с помощью коробок залезайте на лестницу. Найдите еще одну вентиляционную шахту и ползите по ней вперед.

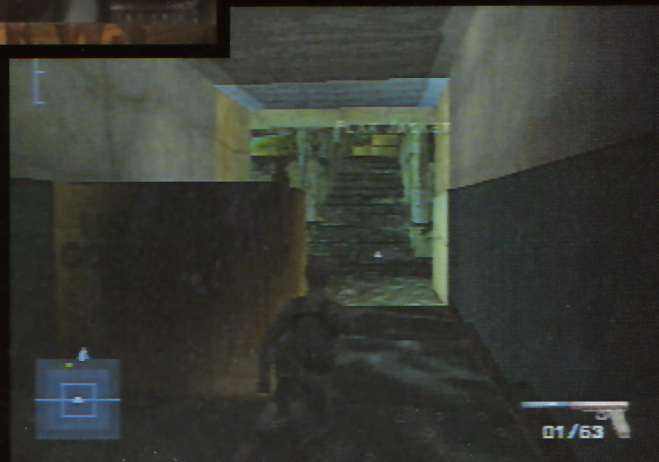
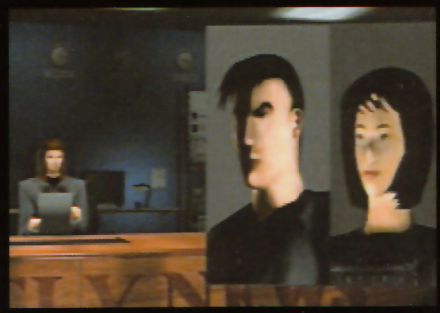
## Checkpoint #2.

Доползите до решетки, из которой виден охранник, и нейтрализуйте его с помощью арбалета (Crossbow). Направляйтесь к следующей решетке (слева), чтобы вылезти наружу. На шум прибегают двое охранников. Затаитесь и подождите, пока один из них не уйдет. Залезьте вверх и вырубите охранника, сидящего рядом с телом товарища. Бегите за вторым солдатом. Оглушите его до того, как он поднимет тревогу. Возвращайтесь в зал и, используя коробки, обойдите часового. Ударьте его током и откройте дверь.

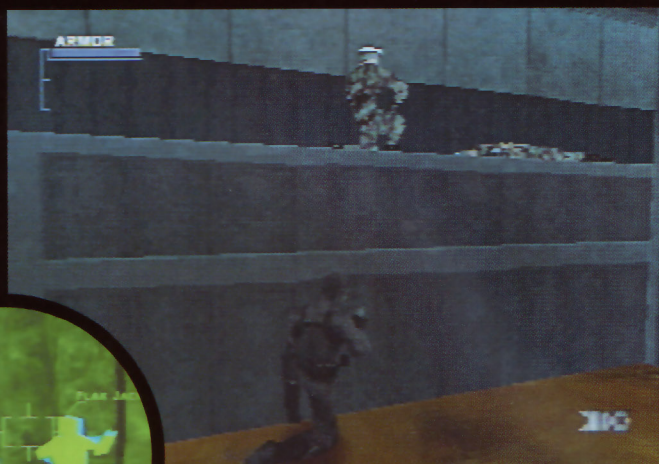
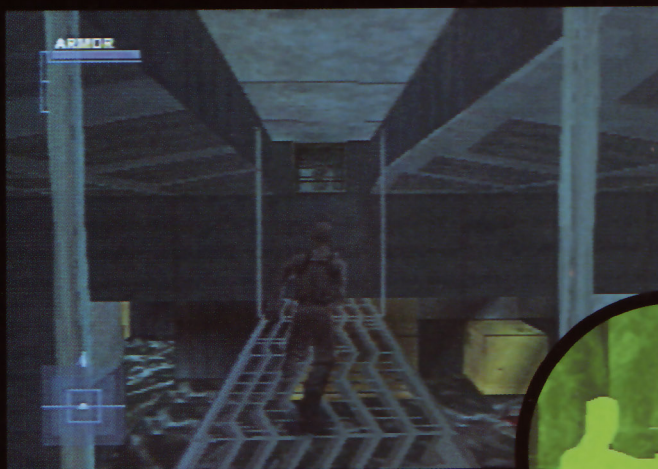
## Диск #2.

## Миссия #9: Pharcom Expo Center.

Достаньте пистолет с глушителем и застрелите двух агентов у двери. Бегите в проход. Пробежав через коридор, вы окажетесь в большом зале. Здесь на вас нападут пять охранников, двое из них вооружены снайперской винтовкой. Стреляйте по врагам из







гой стороне вентиляционной трубы, идите налево. Используя арбалет, снимите двух солдат внизу. Пройдите прямо и застрелите агентов на пирамиде. Аккуратно с помощью коробок спускайтесь вниз. Направляйтесь в проход слева от пирамиды, по пути уничтожая противников.

## Checkpoint #5.

Установите на перегородку между столбами взрывчатку (Plant decoy).

## Цель #1: Найти древнекитайскую выставку.

Найдите в комнате, в которой вы находитесь, вход в вентиляционную шахту. Залезайте в нее. Проползите до конца и скиньте на голову агентам гранату. Спрыгивайте вниз. Залезайте в следующий люк. На этот раз ползите очень быстро, так как в вас кидают гранаты оперативники, стоящие снаружи. Оказавшись в комнате с вентиляторами, бегите вперед. Нейтрализуйте двух солдат (один наверху, другой внизу), используя электрошок. Следуйте в зал слева. Оглушите охранников и найдите вентиляционную шахту. Двигаясь по ней, будьте осторожны, не напоритесь на вентиляторы. Попав в темный зал, вырубите солдата, стоящего в проходе слева, и бегите прямо по коридору. На вас нападут трое агентов в бронезилах — расстреляйте их. Залезайте на каменные глыбы и прыгайте к вентиляционной решетке. Залезайте в шахту.

## Миссия #10: Morgan.

## Цель #1: Обезвредить четыре бомбы.

Прыгайте вниз и направляйтесь на лестницу. Застрелите агента. Бегите в проход. Добежав до бомбы, подождите, пока появится Тереза. Она начнет обезвреживать бомбу, а вам нужно будет ее прикрывать. Враги бегут с двух сторон, поэтому будьте бдительны и старай-

## Checkpoint #3.

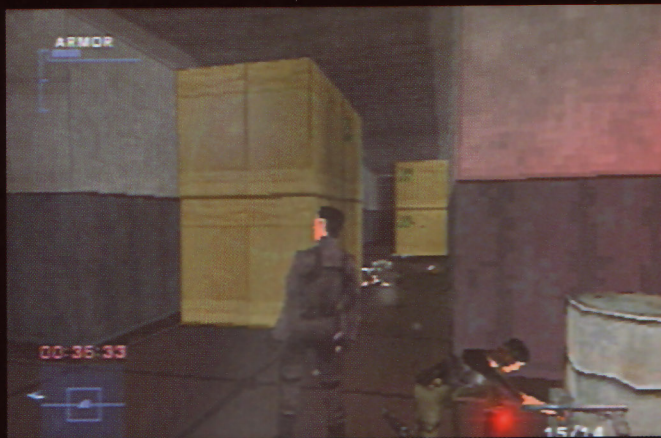
Двигайтесь прямо по коридору. Дойдя до раздевалки, вы увидите двух солдат. После разговора один из них уйдет. Подкрадитесь к тому, что стоит рядом со шкафчиками, и нейтрализуйте его. Зайдите в соседнюю комнату, чтобы оглушить второго солдата. Бегите в проход слева от шкафчиков. Вы попадете в зал с ракетами. Залезайте на ящики и с помощью арбалета вырубите охранника наверху. Прыгайте с ракеты на второй этаж. Найдите вход в вентиляционную шахту и ползите вперед. Вылезайте в комнате с вентиляторами на полу. Пройдите немного вперед.

## Checkpoint #4.

После радиосообщения от Терезы к вам прибежит агент с гранатами. Быстро застрелите его и бегите вперед. Убейте еще одного врага. Возьмите из ящика гранаты и залезайте в шахту. Оказавшись на дру-







тесь поражать их в голову. После того как Тереза обезвредит первую бомбу, бегите вслед за ней и разминуйте еще три.

## Цель #2: Устранить Моргана.

Когда ваша напарница начнет возиться с последним взрывным устройством, вам придется бежать в основной зал и отвлечь Моргана, который вооружен гранатометом М-79. Стрелять по нему нельзя, пока не пройдет полторы минуты... По истечении отведенного лимита времени убейте Моргана из снайперской винтовки выстрелом в голову.

## Миссия #11: Moscow Club 32.

### Цель #1: Очистить дискотеку.

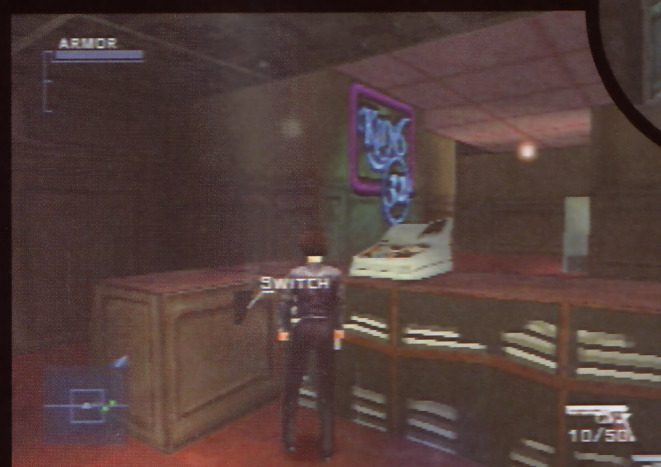
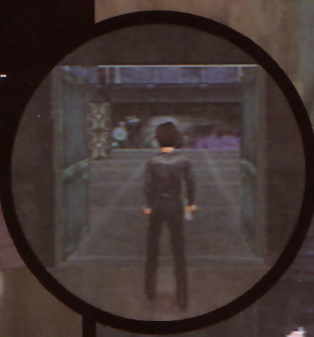
Вот мы и оказались в столице нашей родины. Первым делом застрелите в голову охранника, бегущего по железному мостику. Двигайтесь вперед. На вас нападут трое врагов снизу. Разделайтесь с ними, а затем спускайтесь вниз. Соберите оружие и бегите в проход.

### Checkpoint #1.

Достаньте дробовик и следуйте прямо по коридору, по пути расстреливая противников. Войдя в бар, будьте осторожны: здешние враги целятся вам в голову, поэтому активно используйте кувырки. Спускайтесь вниз по лестнице. Застрелите громилу с дробовиком и залезайте в вентиляционную шахту. В конце трубы вы увидите двух беседующих охранников. Убейте их до того, как один из них успеет кинуть в вас гранату. Бегите налево. Окажите огневую поддержку отряду милиции (ни в коем случае не стреляйте по ним). Перебив врагов, зайдите за стойку бара и нажмите выключатель, чтобы открыть потайную дверь. Направляйтесь в нее.

### Checkpoint #2.

Двигайтесь вперед, уничтожая по пути многочисленных бандитов. Придя к синей двустворчатой двери, откройте ее ударом ноги и заходите внутрь.







## Checkpoint #3.

Расстреляйте охрану и с помощью колонк поднимайтесь наверх. Бегите по коридору в туалет. Около входа засели двое милиционеров — пробегите мимо них. Зайдя в туалет, убейте врага и разбейте наверху стекло. Воспользовавшись шкафчиками, вылезайте в окно.

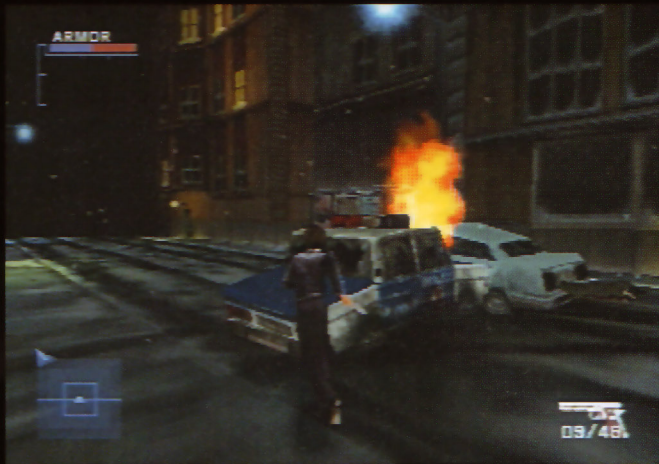
## Миссия #12: Moscow Streets.

### Цель #1: Найти газовую пушку.

Если ваш бронежилет поврежден, то можете взять новый из патрульного автомобиля. Выходите на улицу и подождите, пока убьют двух милиционеров (вот гады!). Бегите в тоннель, расстреливая по пути бандитов. Пройдя через тоннель, на перекрестке поверните направо. Направляйтесь к милицмейской машине. Возьмите из нее газовую пушку (Tear Gas Launcher). Возвращайтесь к перекрестку и идите налево. Снимите с домов снайперов и следуйте к отряду милиции. Используйте газовую пушку на служителях правопорядка.

### Цель #2: Следовать за Григорьевым.

Бегите в проход, который был перекрыт. На вас нападет Григорьев. Укройтесь от его выстрелов в дверном проеме слева. Когда он побежит, направляйтесь за ним. В переулке вас попытается сбить машина. Чтобы этого не произошло, прыгните в нишу возле двери. Машина проедет мимо и врежется в стену. Залезьте по ней на здание. Пресле-



дуйте Григорьева по крышам. Попав в следующий переулок, вам снова придется избежать столкновения с автомобилем. Для этого зацепитесь за балку промеж домов. Бегите вперед, уклоняясь от выстрелов. Выбегав на улицу, будьте осторожны, так как с крыши по вам стреляют из M-79. Выйдя из зоны обстрела, вам предстоит следовать за Григорьевым по оживленной городской магистрали. Дойдя до городского парка, вы закончите этот уровень.

## Миссия #13: Volkov Park.

### Цель #1: Следовать за Григорьевым.

Расстреляйте двух врагов, прибежавших на стоянку, и двигайтесь вперед, укрываясь за деревьями. Григорьев засел за памятником с надписью: "один московский" (юмор у них такой...), и вам необходимо подобраться к нему поближе. Как только он убежит, следуйте за ним. Застрелите четырех громил и продолжайте бежать вперед. Около бюста одного из вождей (сами догадывайтесь, кто это) убейте еще троих бандитов. Направляйтесь в проход справа. Вы попадете в неосвещенную часть парка. Перебейте всех



врагов и идите в проход. Около оторванной руки "Рабочего" (офигеть можно) вы настигнете Григорьева, который вновь попытается скрыться. Не допускайте этого. Пробегав через небольшой лесок со снайперами, вы окажетесь у моста. Уничтожьте отряд противника и направляйтесь к воротам.

## Миссия #14: Gregorov.

### Цель #1: Захватить Григорьева.

Вам необходимо захватить Григорьева. Сделать это довольно непросто. Для начала с помощью снайперской винтовки прострелите ему ноги. Делать это необязательно, но так Григорьев станет более медлительным, и у вас будет больше времени. Теперь, прячась за памятником Юрию Долгорукому, разбейте четыре фонаря. В темноте Григорьев потеряет ориентацию в пространстве, и вы сможете спокойно вырубить его с помощью электрошока.

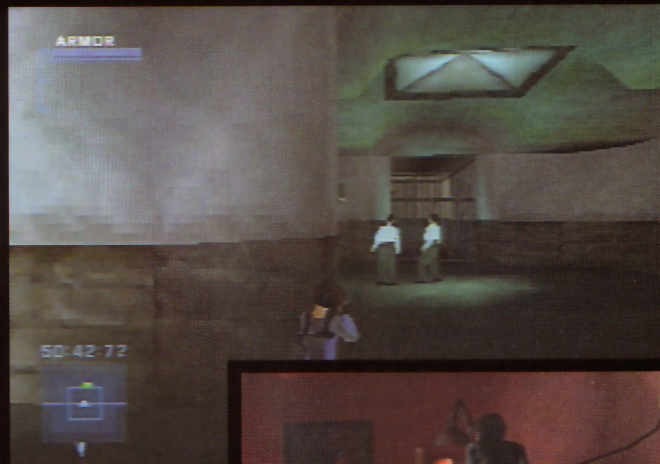
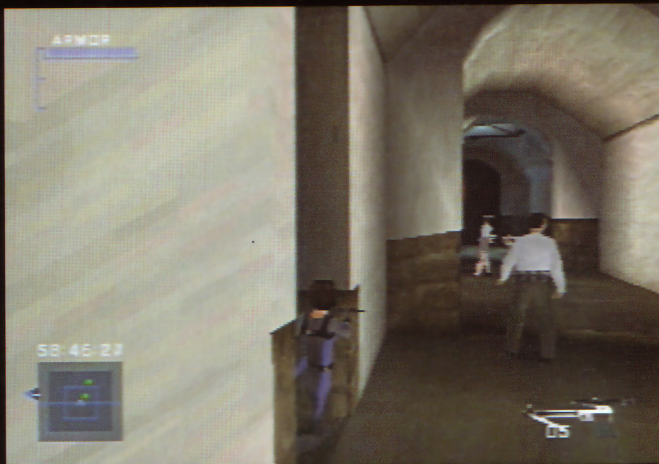
## Миссия #15: Aljir Prison Break-in.

### Цель #1: Освободить заключенную.

Оказавшись в тюремной душевой, идите вперед. Зайдя в коридор, подождите, пока отзовут охранника. Следуйте за ним, а затем поверните направо. Проходите в комнату надзирателей и бегите через нее в следующий коридор. Вы увидите, как женщина избивает заключенную. Используя Taser, нейтрализуйте охранника, стоящего ближе к вам, и возвра-







щайтесь обратно в проход, из которого вы пришли. Обойдя надзирателей, вырубите еще одного врага и затаитесь за углом. Женщина, которая избивала заключенную, придет на шум, и вам необходимо будет ее оглушить.

### Цель #2: Освободить вторую заключенную.

Направляйтесь в проход слева (единственный, в котором вы еще не были). Добежав до первой двери, дождитесь, пока из нее не выйдет охранник. Нейтрализуйте его и двигайтесь вдоль камер, держась подальше от перил. За поворотом будет надзиратель. Как только он отойдет к заключенной, достаньте арбалет и пристрелите врага, который ходит по мостику. Вырубите охранника в камере и продолжайте идти вперед. За следующим поворотом будут четверо надзирателей. Через некоторое время двое из них уйдут. Подойдите к тому месту, где перила обрываются, и повисните вниз на руках. Карбкайтесь налево, мимо двух врагов. Залезайте наверх и бегите в коридор слева. Из прохода выбегут двое охранников. Оглушите их.

### Цель #3: Выключить электричество.

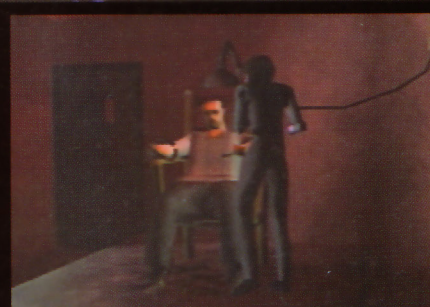
Следуйте в проход, из которого выбежали надзиратели. На лифте поднимутся враги, подождите, пока они пройдут мимо вас. Са-

дитесь в лифт и спускайтесь вниз. Как только лифт поднимется обратно наверх, прыгайте в шахту и укройтесь там от патруля. Вылезайте наверх и направляйтесь прямо по коридору, не обращая внимания на охранника, стоящего в проходе. Оказавшись у закрытых ворот, затаитесь за правым столбом и подождите немного. Выйдет охранник. Нейтрализуйте его и быстро бегите за ворота. Вырубите женщину, отвечающую за пульт управления, и откройте правые ворота. В помещение вбежит надзиратель — оглушите его. Идите вперед. Дойдя до небольшого дверного проема, осторожно загляните в него. Вы увидите врага. Как только он повернется к вам спиной, выстрелите по нему из арбалета. Двигайтесь вдоль камер. Заходите в проход и ударьте током очередного охранника. В конце коридора будет комната. Войдите в нее.

### Миссия #16: Aljir Prison Escape.

#### Цель #1: Найти Григорьева.

Пригнитесь и достаньте пистолет. Подождите, пока к вам в комнату забежит охранник, и застрелите его в голову. Убейте из укрытия еще троих врагов. Соберите боеприпасы и идите в левый проход. Когда вы добегите до камер, на вас нападут нес-



колько врагов сверху и снизу. Расправившись с ними, направляйтесь в следующую дверь. Пробежав по коридору, спуститесь вниз по лестнице и поверните налево. Откройте красную дверь и выходите на улицу. Будьте осторожны: на крыше засели двое врагов с автоматическим оружием. Поднимайтесь по лестнице. Расстреляйте двоих противников, выбежавших из здания, и заходите внутрь. Следуйте прямо по коридорам, по пути уничтожая надзирателей. В одной из комнат вы найдете Григорьева.

#### Цель #2: Защитить Григорьева.

Григорьев ранен, поэтому вам следует его прикрывать. Убейте троих охранников, вбежавших в комнату, и направляйтесь в следующий коридор. Далее бегите прямо по коридору, уничтожая врагов. Добежав до Checkpoint'a, откройте дверь и пройдите немного вперед. Как только Юрий крикнет вам, что на крыше засели снайперы, возвращайтесь обратно. Григорьев кинет дымовую шашку, и вы сможете пробежать дальше. Вы остановитесь возле двери на мостике. Выстрелите по замку, чтобы открыть ее. Юрий направится на мостик, а вы бегите прямо. Возьмите у одного из охранников газовую пушку и возвращайтесь к Григорьеву. Следуйте вместе с ним прямо по коридору. Оказавшись в душевой, достаньте газовую пушку и выстрелите из нее по заключенным. Двигайтесь вперед. Уничтожьте группу надзирателей, а затем вернитесь за Юрием. Вместе с ним направляйтесь в проход, где вы убили врагов. Выходите на улицу.

#### Цель #3: Побег.

Снимите часового на крыше и разбейте прожектор. Крадитесь вперед вдоль правой стены здания. Обойдите двух охранников и поверните за угол. Выберите момент, чтобы незаметно пробраться мимо луча прожектора. Заходите в здание с подъемником и поднимайтесь на-







верх. С помощью электрошока нейтрализуйте двух врагов. Спокойно бегите вперед, не обращая внимания на стреляющую охрану.

## Миссия #17: Agency Bio-Lab.

### Цель #1: Получить доступ к системе безопасности.

Выйдите из комнаты, в которой вы находитесь, и идите направо по коридору. Дойдя до конца прохода, вы увидите доктора. Следуйте за ним, избегая встреч с охраной. Поднявшись наверх, следуйте направо. Спрячьтесь за ящиками и подождите, пока мимо вас не пройдет агент. Двигайтесь дальше. У вас на пути встанет еще один оперативник. Используя коробки, обойдите его. Заходите в дверь A1. Направляйтесь тихим шагом налево по коридору. Возьмите с тележки нож и идите направо. Пройдите в дверь A1, вы увидите охранника. Когда он подойдет к двери, зарежьте его и заходите внутрь. Поработайте с компьютером (Security Net), вы получите план здания.

### Цель #2: Найти снаряжение.

Бегите обратно через проход A1. Заходите в дверь, рядом с которой на полу нарисованы две желтые полоски. Пройдите процедуру химической обработки и выходите в соседнюю дверь. Слева будет охранник. Зарежьте

его и пройдите немного вперед. Вы увидите, что в камере на первом этаже сидит один из GI. Идите назад и заходите в дверь. Убейте лаборанта. Поработайте с компьютером (Elevator Control) и возьмите из ящика снаряжение (Combat Gear).

### Цель #3: Попасть в кабинет Gershon'a.

Выходите из комнаты и поворачивайте направо. Достаньте снайперскую винтовку и застрелите агентов сверху и снизу. Оказавшись внизу после небольшой заставки, поговорите с Ramirez'ом. Поднимайтесь наверх и заходите в единственную открытую дверь. Отключите с помощью Scrambler камеру слежения (красный огонек). Спускайтесь вниз и бегите до конца коридора. Пройдите через дверь A3 и поверните направо. Оказавшись у таблички Exit, идите налево. Нейтрализуйте двух агентов. Подойдите ко второй камере слежения и отключите ее. Двигайтесь вперед, по пути убейте охранника. В конце коридора будет вход в вентиляционную шахту. Проползите через нее в кабинет Gershon'a.

### Цель #4: Спасти Chance'a.

Поговорите с ученым, после чего следуйте за ним. Дойдя до лаборанта, убейте его до того, как он успеет вас заметить. Когда вы попадете в секретную лабораторию, убейте Gershon'a. Подойдите к пульту управления (Data Uplink) и нажмите (A). На вас нападет группа врагов. Многие из них в бронежилетах. Найдите укрытие и ведите оттуда огонь. Расправившись с агентами, подни-



майтесь наверх и выходите из лаборатории. Возвращайтесь в помещение с камерами заключения (там, где сидит Ramirez). Заходите в открывшуюся дверь на втором этаже. Пробежите немного вперед. Поверните налево и заходите в следующее помещение. Пристрелите лаборантов. Спускайтесь вниз. Прокрадитесь мимо комнаты с ученым и поднимитесь наверх по лестнице. Нажмите на выключатель возле стекла, чтобы убить лаборанта. Вас окликнет Chance.

### Цель #5: Добыть лекарство для Лиан.

Заходите в дверь, находящуюся слева от комнаты, в которой вы убили ученого. Застрелите охранника и бегите вперед. После заставки спускайтесь вниз и застрелите лаборанта. Направляйтесь прямо по коридору. Залезайте в вентиляционную шахту и ползите по ней в следующую комнату. Убейте ученого и проходите в дверь.

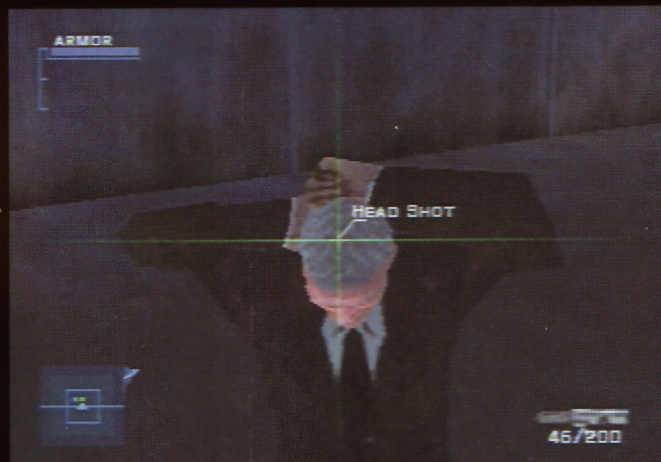
## Миссия #18: Agency Bio-Lab Escape.

### Цель #1: Беги, спасайся!!!

В комнату проникнет агент в броне, которого нельзя убить из обычного оружия. Выстрелите по склянкам с химикатами на столе. Unit 1 взорвется. Заходите в соседнее помещение. Залезайте в вентиляционную шахту слева и ползите по ней в коридор. Очень быстро бегите в ту комнату, где вы начали прошлую миссию. Внутри нее найдите вентиляционную трубу и ползите в морг. Залезайте в следующий воздушный тоннель. Будьте осторожны: внутри него находится вращающийся вентилятор. Оказавшись в одной из комнат комплекса, подойдите к шкафчику и возьмите M79 (Combat Gear). Поднимайтесь в шахту рядом со столом и двигайтесь по ней в очередной коридор. Спрячьтесь за углом, чтобы застрелить из M79 двух врагов одновременно. Бегите прямо по коридору. Через некоторое время вы наткнетесь на еще одного агента в броне. Взорвите его и следуйте дальше. Найдите еще одну вентиляционную шахту и ползите







по ней в помещение с камерами заключения. Подойдите к мертвому Ramirez'у. Возьмите из ящика боеприпасы для M79 и поднимайтесь наверх по лестнице, по пути взрывая агентов. Пройдите немного вперед. В комнате с компьютером будьте предельно осторожны и не повредите его. Поработав с компьютером, быстро бегите к лифту.

### Миссия #19: New York Slums.

Бегите вперед по улице, расстреливая всех встречающихся террористов. Найдите дверь с амбарным замком. Выстрелите по нему из любого оружия и заходите внутрь здания. Следуйте прямо по коридору. Дойдя до комнаты с M16, возьмите ее и выходите через дверной проем.

#### Checkpoint #1.

Застрелите врага на балконе (будьте осторожны: он вооружен гранатами). Воспользуйтесь мусорным контейнером, чтобы залезть на крышу. Убейте еще нескольких



наемников и продолжайте карабкаться дальше. Оказавшись у карниза, повисните на руках и прыгните вниз. Вы увидите офицера SWAT. Ни в коем случае не стреляйте по нему. Найдите в одном из домов вход в подвал. Спустившись вниз, будьте осторожны, так как весь подвал охвачен огнем. Добежите до стиральных машин, и вы найдете место, где под вами провалится пол. Активизируйте систему пожарной безопасности (long-range firepower), а затем поднимайтесь обратно наверх.

#### Checkpoint #2.

Направляйтесь в проход, который ранее был охвачен огнем. Уничтожьте всех противников, находящихся в комнатах (в том числе и снайперов). Зайдите в комнату с перевернутым столом и залезайте на следующий этаж. Здесь также расстреляйте всех наемников, но будьте осторожны, не застрелите офицера SWAT. Убив последнего снайпера, прыгайте вниз и следуйте в переулок.

#### Checkpoint #3.

Наткнувшись на полицейского, подождите, пока его не сожмет автомобилем, после чего убейте нескольких головорезов. Бегите в гараж. Расправьтесь с охранником и двигайтесь прямо по коридору, по пути захватив с собой G-18. На улице вы встретите офицера SWAT (возле полицейского автомобиля). Помогите ей справиться с двумя снайперами. Следуйте за девушкой. Зайдя в гостиницу, поднимитесь на второй этаж и пристрелите оставшихся снайперов.

### Миссия #20: New York Sewer.

Спустившись в коллектор, вы будете иметь в своем арсенале лишь стандартный пистолет. Берегите патроны и старайтесь попадать врагам в голову. Бегите следом за Терезой, расстреливая по пути агентов. Когда она повернет налево, не обращая внимания, бегите дальше. В конце тоннеля найдите проход и заходите в него. Перебейте кучу врагов.

#### Checkpoint #1.

Найдите комнату, где находится механизм, который осушает коллектор, и запустите его (Sewer Drain Control). Возвращайтесь к Терезе.

#### Checkpoint #2.

В конце прохода спуститесь вниз и заходите в следующий тоннель. Пробежите до большого помещения. Расстреляйте охрану и зацепитесь за трубу. Ползите по ней на другую сторону комнаты. По вам откроют огонь противники. Чтобы с ними справиться, используйте автоматическое прицеливание. Спрыгивайте вниз и следуйте за Терезой. Поднимайтесь наверх. Вы окажетесь в гараже.

#### Checkpoint #3.

Убейте наемников и поднимайтесь на следующий уровень автостоянки. Вас попытается сбить машина. Постарайтесь вовремя от нее уклониться. Окажите Терезе огневую поддержку. Когда все враги будут уничтожены, подойдите к напарнице. Она кинет в дверь газовую гранату, а оттуда выйдут агенты, которых вам нужно расстрелять (будьте осторожны: они вооружены M79).

#### Checkpoint #4.

Бегите наверх, по пути уничтожая охранников. Добежав до двери, выходите на автостоянку. Застрелите Stevens'a.

### Миссия #21: Finale.

Последний бой... Вам необходимо убить предателя Chance'a. Сделать это не так уж и просто. Дело в том, что на Chance одета броня, которую нельзя пробить из обычного оружия. Следуйте к вертолету, уклоняясь от выстрелов. Возьмите из ящика UAS-12. Этот автомат хоть и не пробьет броню Chance'a, зато способен оттолкнуть босса назад. Оббегите вертолет и встаньте чуть дальше от его хвоста. Как только Chance окажется на одной линии с вами, откройте огонь и столкните его на пропеллер вертолета.

Роман Стефанцов (rstef@mail.ru)

PlayStation





**Наш адрес: 101000, Москва,  
Главпочтамт, а/я 652,  
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»  
Наш E-mail: [opm@gameland.ru](mailto:opm@gameland.ru)**

**Здравствуйте, дорогие читатели! Вам еще не надоело это приветствие? Мне нет :). В прошлом номере я его, правда, немного видоизменил, но это было в прошлом номере, а не сейчас. Так о чем я? А ни о чем. Письма в этот раз у нас (а точнее, у вас) получились весьма интересными, хотя, если честно, обсуждение одной и той же Final Fantasy VIII уже порядком поднадоело. Но ничего, мы потерпим, только вы не увлекайтесь, а то самим потом читать это будет скучно.**

## УБЕРИТЕ ПИСЬМА!

Привет, редакция Official PlayStation!

Все!!! Объявляю мораторий на написание писем в редакцию, дабы не участвовать в этом идиотизме. Уважаемые господа, смотреть на рубрику "Письма" спокойно я уже не в силах. В общем, свое мнение по поводу нужности ее в журнале я сказал в своем письме, опубликованном в №10 '99. Если вы помните, читатели журнала отнесли меня сразу в отряд Супер-Пупер-Геймеров (кстати, я не возражаю). И хотя я потом согласился, что, может быть, она и нужна, последнее письмо под названием "Paul Phoenix против EA" вернуло меня на прежние позиции. Даже я, пупер, на такое не способен.

Уважаемый Александр Пономарев полностью распотрошил серию игр FIFA и, видимо, доволен, как таракан. Только смысл его письма? Плохая серия FIFA? Вам не нравится? Я тоже могу так же опустить Tekken. Два мужика стоят друг против друга и дают один другому по мордам. Потом выходит новая пара и опять то же самое. Gameplay — ерунда. Короче говоря, очередная халтура. Вы довольны? А взять перепалку по поводу Final Fantasy VIII. Редакция говорит, что недостатки в игре серьезные, да и в сюжете есть огрехи. Однако народ возмущается! А сколько терзали Александра Щербакова за Tekken? Я понимаю фанатов, так как сам являюсь фанатом некоторых игр. Если тебе нравится игра, ты фанатеешь, ну и отлично. Ты не замечаешь недостатков, и это нормально. А журнал с обзорами игр покупается для того, чтобы узнать профессиональную точку зрения о выпущенном продукте. И нечего тут пыжиться и надуваться от негодования. Поначалу я тоже сильно возмущался по поводу оценки Resident Evil 3 Nemesis, но, хорошо подумав и взвесив все "за" и "против", понял, что редакция кое в чем права. На этом письмо заканчиваю, а то сейчас еще что-нибудь скажу непотребное.

С уважением и горячим приветом с юга,  
Супер-Пупер-Вадим Шубин, г. Ростов-на-Дону

## PlayStation

Здравствуйте, Вадим! Знакомые все лица! Вот видите, вы каждый месяц присылаете какое-нибудь письмо, в котором делитесь своими соображениями, регулярно поддерживаете хит-парад. В зависимости от интересности послания (а у вас они обычно достаточно интересные) имеете возможность высказываться так, чтобы вас услышала основная масса фэнов PlayStation, говорящих на русском языке. Так что "Письма" не нужны? Вообще, рубрика, кроме всего прочего, предназначена для обсуждения различных игровых продуктов, их обзоров, обмена мнениями и проч., проч., проч. Так почему бы не высказать человеку мнение о той же FIFA, пытаться тем самым в достаточно оригинальной манере начать дискуссию? Вы не согласны? Вижу, что не согласны! Но ведь согласны многие другие. А насчет удовольствия раскритиковать что-либо — ничего в этом плохого нет. Вот я тоже, бывало, распроштру какую-нибудь "Финалфантазию" или "Теккен" там и до-о-о-о-о-волен. Как таракан.

Кстати, чуть не забыл, о фанатизме два слова. Фанатизм — это неплохо, до тех пор пока он относительно здоровый. Так что если, фанатея, человек не замечет недостатков, то это не так уж и нормально. Вам не кажется?

## ВНИМАЙТЕ ГОЛОСАМ!

Приветствую вас, уважаемая редакция!

Сидел я как-то вечером, читал ваш журнал и, закончив чтение, понял, что мне есть что сказать. Возможно, в письме этом вы не найдете чего-то сверхоригинального, но многие вопросы, затронутые мной в нем, думаю, будут интересны как читателям, так и непосредственно вам.

Мне бы очень хотелось отметить в этом послании одну важную вещь. Вы как-то странно реагируете на критику, присланную вам, хотя она бывает очень даже справедливой. Ничто не безупречно в нашем мире (и ваш журнал тоже)! У меня сложилось впечатление, что на любые замечания вы всегда ищите оправдания.

Соглашусь, что многие ваши аргументы по отдельным вопросам убедительны и справедливы, но с некоторыми замечаниями нужно соглашаться и нужно признавать



Чайковский Александр,  
г. Химки



свои ошибки: вам же о них читатели не из вредности пишут, а от желания помочь. Но я говорю не о том, чтобы вы покорно соглашались с авторами отдельных писем в тех вопросах, где ваши точки зрения сходятся, и ничего не делали, дабы исправить свои ошибки. Напротив, главное, как мне кажется, — уметь видеть свои недостатки и пытаться их исправить. А вы, по-моему, этим не особо упорно занимаетесь. На одних оправданиях-то не продержаться, точнее, продержаться можно, а вот оставаться интересными для более широкого круга читателей, не меняя ничего, вряд ли выйдет.

Хотелось бы сказать о ваших комментариях к игре Knockout Kings. К сожалению, полных статей о данной игре я не читал, но, в общем, ваши впечатления от этой игры мне известны. О неинтересности данного продукта. Конечно, для рядового обывателя, который привык видеть в файтингах героев всевозможных мастей и модификаций, способных наносить все мыслимые и немыслимые удары любыми частями тела, героев, одетых в разноцветные костюмы, имеющих звучные имена и колоритную внешность, эта игра будет скучновата. Но для меня, человека, занимавшегося кик-боксингом, являющегося фанатом бокса и вышеупомянутого стиля, эта игра как бальзам на душу. В ней соблюдены многие тактические моменты, например, встреча хуком движущегося на вас соперника и нокаута его тем самым в первом раунде — это, по-моему, прекрасно. И таких моментов уйма. Конечно, эта игра содержит много огрех, но она очень интересна, и я, например, только в нее около месяца играл.

Отдельное слово о стиле, в котором ваши авторы создают статьи. По-моему, стиля нет. Например, написал некий Борька статью, я ее прочел, но пока во второй раз не взглянув на имя автора, я никак не скажу, что это был именно тот Борька. А это очень обидно. Но будем надеяться, стиль со временем появится, выработается.

О девушке... Но я не в адрес журнала, не беспокойтесь. Просто я, фанат Ridge Racer, недоволен, что милое личико девушки из Туре 4 будет заменено каким-то среднестатистическим фейсом с идиотской улыбкой, грязными волосами и садо-мазохистским шейником на шее, впрочем, довольно изящной. Если есть люди, готовые со мной согласиться, буду рад, если что — черкните пару строк.

Но это было лирическое отступление. А в общем, хотелось бы сказать, что журнал, несмотря на некоторые к вам претензии, очень даже неплох и интересен для всех владельцев и фанатов PlayStation. Желаю вам удачи! Ширьтесь, множьтесь и не беспокойтесь, что вас прижмут, и еще учитесь внимать голосам вопиющих авторов писем! Пока!

Великанов Юрец

Адрес для переписки: 456780 г. Озерск, Челябинская обл., ул. Свердлова 9 кв.3

## PlayStation

Сидел я как-то вечером, статьи писал, и тут мне сообщают, что все мои текстовые задолженности надо ликвидировать менее чем за день. И тут я понял, что у меня есть просто уйма вещей, которые мне нужно сказать! Вот до сих пор говорю.

Я не считаю, что мы странно реагируем на критику. И мы не ищем оправдания на замечания, а приводим свои аргументы, разъясняем ситуацию. Если, конечно, ситуация нуждается в пояснении. Кстати, замечу, что некоторые читатели пишут именно "из вредности" (что, кстати, мы иногда приветствуем :)), но это так. Ну а исправлением своих недостатков мы занимаемся постоянно, без этого ни одно нормальное печатное издание обойтись просто не может. Или вы считаете, что "работа над ошибками" ведется только в том случае, когда об этом кричат вслух, чтобы никто не засомневался ненароком? Надеюсь, что нет.

Ну а по поводу Knockout Kings... Знаете, никто и не собирался рассматривать ее как файтинг, ведь это совсем другого рода игра. Кому-то она, как вам, нравится, но нам (и мне лично) кажется, что хороший симулятор EA Sports не удался. Кстати, я достаточно продолжительное время занимался боксом, так что я обсуждаю игру не как человек, для которого разноцветные костюмы персонажей имеют первостепенное значение. Просто, на мой взгляд, при всех моментах симуляторности, в Knockout Kings чего-то такого, что действительно делало бы игровой процесс увлекательным. А ведь это игровой продукт, и от него нужно получать удовольствие. Кроме того, не настолько уж Knockout Kings проработаны, чтобы не сказать больше, а потому я просто убежден, что, несмотря на неплохие задатки, разработчики не смогли реализовать все, что нужно так, как это надо было бы сделать. И последнее, насчет стиля. Достаточно сложно судить, есть у того или иного автора свой стиль и хорошо это или плохо, но вот меня заинтересовал ваш пример с неким "Борькой". Кого это вы имели в виду? :). И вообще, что же, по-вашему, тогда такое стиль?



Чолик Анна  
г. Балашиха

## РУКИ ПРОЧЬ ОТ СКВОЛЛА!

Привет вам, любимый "Official PlayStation"!

Пишет вам читательница из Москвы, оскорбленная до глубины души. Написать это письмо меня заставил №4 за этот год. Я полна возмущения. А из себя меня вело письмо Александра Сергеевича Чайковского "О любви", вернее, ответ на него.

Я сама большая поклонница RPG и во многие играла. Конечно, с Чайковским я согласна наполовину. Есть игры получше Final Fantasy VIII (не расстраивайся, Александр Сергеевич, это мое дело, то бишь мнение). "Что же ты тогда возмущаешься?" — ехидно спросит кто-то.

Рассказываю: г-н редактор (это был не редактор!!! — прим. всех, кого только можно) грозно так отбросил доводы Чайковского. Да, согласна, литературный роман не вышел, все плохие, все испорченные. Но! Наблюдается интересная деталь, вы не заметили? Эдакая романтичность Чайковского против твердости и холодности редактора, напоминающего мне монстра из американского фантастического фильма, которому в пещеру по одному пускают десантников, а он их по одному... э... кушает. Так что же вы, фанаты, все вместе не завалитесь к нему и не шлепнете, скажем, из ба-зуки (сразу говорю, "шлепнуть" не в прямом смысле! А то завалитесь...)?

Неужели, г-н редактор, в FF VIII нет ну совсем ничего хорошего? Но ведь в любой игре есть плюсы и минусы. Нет на свете идеальных игр, как и нет абсолютно стойких. Вы со мной не согласны? Почему миллионы во всем мире почитают FF VIII (это массовый психоз — прим. монстра)? Ведь эту игру ждали. В нее вложены силы. Наполовину это повтор прошлых игр, но только наполовину. Вторая половина — эксперимент или открытие. Программисты пытались создать что-то новое (ну вообще-то, помимо программистов в командах разработчиков полно и других людей — прим. редакции). Как это им удалось, судить не мне. Да и вообще, любая популярная игра подвергается самой жесткой критике, которая эту самую популярность увеличивает. Прошу вас, г-н редактор, умерьте пыл, не вгоняйте фанатов в полусумасшедшее состояние. Они все равно вас слушать не будут, а для противников игры ваше мнение — очевидная истина.

И Чайковского зачем обидели? А вам в голову не приходило, что для него это целый прекрасный мир? Может быть, он хотел всем-всем на свете сказать! А его грубо оттолкнули. Нельзя что ли было примирительно сказать: "О вкусах не спорят."? И если у вас язык не поворачивается назвать это "литературным романом", то как он повернулся назвать это "пустой штамповкой"? Не надо в крайности!



Однако больше всего меня рассердило то, как вы обошлись со Сквилом. Нет-нет! Я не очередная его фанатка, мне более симпатичен Клауд из седьмой части. Но от природы у меня тяга защищать униженных и обиженных. И защищать я буду не любимца, а честь оскорбленного человека! (Ну, не человека, а персонажа).

Итак...

Вы, г-н редактор, сказали, что, дескать, "образ Сквила частично списан с Ди Каприо". Ну знаете! Это уже ни в какие ворота! Кто вам это сказал? Как вы могли?!

Во-первых, поставить Сквила и Ди Каприо в один ряд! Это же величайшее оскорбление! Этот сопливый недомерок Ди Каприо в подметки не годится Сквилу! А вы их сравниваете! Ди Каприо вообще не заслужил популярности. Сам он ничего не сделал. Не будь "Титаника", не было б его славы. Самый бездарный, фактически нигде себя не проявивший, кроме "Титаника". Вся слава только по инерции.

И вообще, где это видано, чтобы японский герой был списан с американца? Что, у них своих актеров мало? Обидно, господа! Я согласна, он списан, но не с Ди Каприо, а... угадайте с кого? Сквила — точная копия популярного японского рок-певца Камуи Гакта (факт установлен в результате расследования редакцией одного из журналов, за что им спасибо. Но это я между прочим...). Это для тех, кто не в курсе!

Да, Сквила списан, но списан с необыкновенного человека, пусть не супергероя, но с того, кому можно подражать. А эта тряпка Ди Каприо... Фу! И не одна я так говорю! Почему Сквила списан — тайна, покрытая мраком. Восток — дело тонкое. Скажете, фантазии не хватило? Чего-чего, а фантазии завались. Сроки поджимали? Может быть, хотя маловероятно. Штатпы? Ну это уж слишком!

Хотя, может быть, г-н редактор ревнует Рио и в том секрет ненависти к Сквилу? (и ко всей игре). Шучу, шучу!

Всегда ваша,  
Ведунья.

P.S. И все же OPM — хороший журнал.

## PlayStation

М-да. Начнем с того, что редактор не отвечает на письма. Так что все многочисленные "г-н редактор" можно заменить на что-нибудь другое. На "г-н монстр", например. Соответственно, насчет Final Fantasy VIII высказывался не он, а другой... ммм... монстр. Ушастый пикачу, то бишь.



Признаюсь, кстати, что такого комплимента, как от вас (и красочного такого, с массой еды), я ни от кого не получал, за что большое спасибо. Серьезно.

Про Final Fantasy VIII говорить, если честно, уже, мягко говоря, поднадоело, тем более что сказано, по-моему, все, что только можно. И о плюсах игры мы тоже вообще-то говорили, если вы не заметили. Не в №4'2000, правда, но раньше, в той же ревьюшке. И повторять все заново, снабжая дополнительными комментариями просто не имеет смысла. А то, что "миллионы во всем мире почитают FF VIII", не является объективным показателем, как бы вы ни хотели это представить таковым.

А Александра мы не обидели. Дело в том, что когда его письмо было уже набрано и сверстано, в редакцию пришло второе его послание, в котором он говорил, что прочитал ответ на критику в письмах в №2'2000 и полностью согласился с нашей позицией по вопросу FF VIII. Один из немногих людей, кстати, который открыто признался в том, что заблуждался и не боялся взглянуть фактам в лицо. Не верите? Мы, впрочем, и не должны доказывать, что Александр действительно изменил свой взгляд на этот вопрос. Главное, мы знаем, что не зря это все писали и не напрасно стояли на своей позиции.

О Сквиле и его схожести с Ди Каприо. На реплику "кто вам это сказал?" мы можем ответить кратко и четко. Square. И сказала она это не только нам. Просто, выражаясь словами из известного кинофильма, "газеты нужно читать". "Списывали" же Сквила, по всей вероятности, для того, чтобы сделать его образ более притягательным. Особенно для девушек, которым так нравится личико Леонардо (того, который Ди Каприо, а не того, который черепашка-ниндзя :)).

## ТОРИАН НЕ ДРЕМЛЕТ

Здравствуй, журнал "Official PlayStation"!

Мне вновь тяжело достался очередной номер, но хорошо, что все-таки достался.

Сразу же хочу обратиться к Dmitry the 1st Player из Мурманска. По причине недавнего вступления в клуб обладателей "серых коробочек" он наверняка не играл в FF VII, и поэтому ему несколько сложно оказалось судить о характере Тифы. Я бы сказал так: характер мягкий, но готова идти за свои убеждения до конца. А если Dmitry считает, что "особая жестокость и неприличное поведение" скорее относится к мужскому полу, то далеко ходить не буду: любимая многими Лара Крофт не выглядит как маменькина дочка. Так что вопрос Lockheart или Rockheart я оставляю открытым.

Продолжая письмо, мне хотелось бы обратить внимание геймеров на игру Resident Evil 3 Nemesis, а вернее, на "Эпизоды". Не могу точно сказать, кому, но кому-то все-таки пришла в голову мысль испортить настроение геймерам. В картинках эпизодов "лишние" персонажи замазаны. Такой пример: Берри Бертон изображен с женой и двумя дочками, ну зачем надо было искажать картинку так, чтобы остался только Берри. А ведь в японской версии все нормально, только что иероглифы кругом.

Раз уж я начал "грызть" Сарсот, то продолжу. Наверняка, многие фанаты Street Fighter знакомы с таким фактом, что имена M. Bison, Vega и Balrog сдвинуты и в японской и английской версиях относятся к разным персонажам. Опять же виноваты глупые переводчики. Знаменитого боксера в японской версии зовут M. Bison, а если точнее, Mike Bison. Американцам, наверное, так резало созвучие с реальным Майком, что они взяли и переименовали его. Но зачем они перетянули имена, мне непонятно. А вот что меня вообще завело в тупик, так это переименовка бойца Nash в Charlie. Ведь ни за что ни про что. Аналогичная история с Akuma, он же Gouki (а так же со многими другими героями в разных файтингах — прим. А.Щ.).

Также мне хочется оказать поддержку знаменитому Paul Phoenix из Москвы в его начинании проводить суд над фирмами и их отстойными играми. Может, публичное порицание и оскорбительные выпады в их адрес хоть чем-то помогут.

На этом пока все.

Всегда готовый к переписке,

Ториан-Eternal Guardian & Сайроп-Black Knight

## PlayStation

Остается только сказать, что с судебным делом, которое затеял уже сам Ториан, мы, вероятно, познакомим наших читателей в следующем номере нашего журнала.





НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ **PLAYSTATION**